21 JOYPAD

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

LE MAG DES CONSOLES




JOYPAD

JUIN 1993

ASTERIX CHEZ LES JAP

DOSSIER LES CONSOLES SPORTent BIEN



MARIO LE FILM : UN OSCAR EN VUE ?

SEGA
Met les bouchées doubles :
- COOL SPOT
- JUNGLE STRIKE

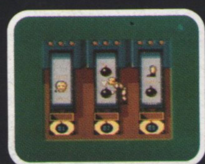
T4161 - 21 - 30,00 F



JOYPAD N°21 - JUIN 1993 - 30 F - BELGIQUE 195 FB - LUXEMBOURG 195 FL - SUISSE 9,5 FS - CANADA 6,95 $

Attachez vos ceintures !

Les Crash Dummies™ sont des stars aux USA et ils arrivent enfin en France pour vous plier en quatre ! Ces deux mannequins rigolos ont un job très particulier : ils sont cascadeurs de choc… et complètement zinzins !



Dans ce jeu, vous les dirigerez à travers des décors fous-fous-fous ! Pendant le tournage d'un film, sur une piste de ski, dans une usine d'explosifs ou en voiture, toutes les occasions sont bonnes pour provoquer des collisions et des explosions fantastiques ! Les coups ne leur font pas peur, mais attention… C'est bien de ramasser des bonus mais ce n'est pas une raison pour finir à l'hôpital !

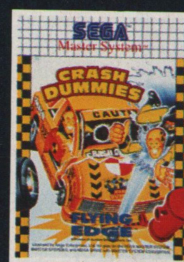


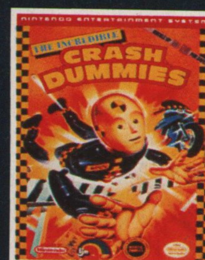




THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™



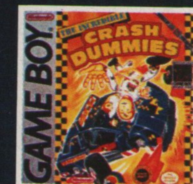




SEGA Master System™

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®





SEGA GAME GEAR™

GAME BOY

Allez-y franchement, c'est sans danger. Vous prendrez vite l'habitude des accidents spectaculaires. Votre seul risque est de mourir de rire ! Après tout, s'amuser c'est encore le meilleur moyen d'apprendre la prévention routière.



Alors, attachez vos ceintures et bonne route avec les Crash Dummies™!

AKlaim®

ARENA FLYING EDGE™ A Division of Acclaim Entertainment Inc. LJN





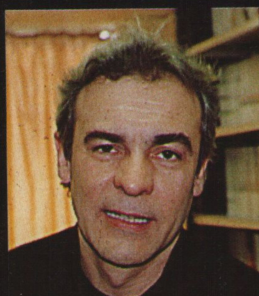
et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).

JOYPAD

JUIN 1993 NUMERO 21

SOMMAIRE

EDITO



Certains d'entre vous ont trouvé que j'avais une drôle de tronche sur ma photo dans l'édito du mois dernier; entre nous, moi aussi ! L'explication est que tonton Steph (faut que j'te dise deux mots!) a pris cette photo une nuit de pleine lune, juste au moment où j'entamais ma transformation traditionnelle en loup-garou. Maintenant, tout est redevenu normal, alors on n'en parle plus (s'il y en a encore un qui m'appelle pour me dire que j'ai pris un sacré coup de vieux, je lui arrache les yeux et il n'aura plus qu'à se débrouiller pour trouver des jeux en braille!)

Mais revenons à l'actualité: ce mois-ci, nous consacrons un dossier à mon pote Mario, pour la sortie du film qui lui est consacré. Quelle star ce Mario! D'habitude, on fait des jeux d'après les films à succès, mais Mario est tellement génial que c'est lui qui inspire un film et notre plombier préféré va devenir une star à Hollywood ! Je suis sûr que ce film va cartonner et je dois avouer que je suis impatient de le voir. Il serait étonnant que son grand rival, Sonic, puisse le concurrencer sur les écrans de cinéma, car je ne vois pas quel acteur pourrait interpréter le rôle d'un hérisson bleu. mais, à défaut d'être présent dans les salles de cinéma, Sega a repris la forme sur Megadrive en nous offrant les meilleurs jeux du mois (alors qu'il ne nous avait guère gâtés ces derniers temps!) Cool Spot, Shining Force, Jungle Strike et X-men sont très réussis, sans oublier non plus Night Trap sur Sega CD et Mickey 2 sur Game Gear. Voilà, il ne me reste plus qu'à vous donner rendez-vous le mois prochain pour un grand numéro d'été de Joypad, dans lequel vous trouverez un méga-reportage sur le Salon de Chicago avec tous les grands jeux de la fin de l'année.

ALAIN HUYGHUES-LACOUR

ABONNEMENT	167
ARCADES	170
ASTUCES	52
CHANGE PAS DE MAIN...	50
COURRIER	5
DAUBES	158
DOSSIER SPORTS D'EQUIPE	60
INTERVIEW	
ALEXANDRE DEBANNE	156
NEWS	6
PETITES ANNONCES	172
PREVIEWS	26
REPORTAGE: MARIO LE FILM	20
TESTS	72

MEGADRIVE

BATTLETOADS	142
COOL SPOT	72
DAVID CRANE'S	
AMAZING TENNIS	112
DOUBLE CLUCH	98
FATAL FURY	94
FLINSTONES	118
JUNGLE STRIKE	78
PUYO PUYO	82
SHINING FORCE	114
STRIDER 2	86
SUMMER CHALLENGE	136
X MEN	120

GAME BOY

ASTERIX	76
BLUES BROTHERS	FC 164
MICKEY	FC 166
TRACK & FIELD	FC 163

GAME GEAR

MASTER OF DARKNESS	153
MICKEY 2	100
TOM ET JERRY	134

SEGA CD

MARKY MARK	117
NIGHT TRAP	84
WILLY BEAMISH	132

SUPER FAMICOM

CHESSMASTER	FC 159
EVOLUTION	138
NEUGIER	106
OGRE BATTLE	152
OPERATION LOGIC BOMB	124
POPULOUS 2	92
SUPER CONFLICT	123
SUPER STRIKE EAGLE	88
TAZMANIA	140
TERMINATOR	110
TOM ET JERRY	126
WING COMMANDER	FC 162
WORLD LEAGUE BASKETBALL	FC 160

MASTER SYSTEM

RAINBOW ISLANDS	148
RENEGADE	144
STREETS OF RAGE	102

LYNX

GORDON 106	101

NEC

DUNGEON EXPLORER 2	90
JIM POWER	150
PC KID 3	108

NEO GEO

3 COUNT BOUT	154
SENGOKU 2	128

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, RCS PARIS en cours d'immatriculation. Siège social : 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 38 38 Fax : (1) 40 35 16 47 Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) Directeur de la publication : Pierre SISSMANN. Directeur de la rédaction: Marc ANDERSEN Rédacteur en chef: Alain HUYGHUES-LACOUR Direction Artistique: Alain LANGLOIS • Maquette : LINOS, NATHALIE PEZZOLI FABIENNE VITIELLO et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique: DANBISS • Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : Olivier • Trucs & astuces : Steph et GREG® • Courrier : GREG© • Correspondant au JAPON: Softbank • Ventes : EDIVENTE, N° vert 05 38 40 10. Photogravure: PPO, RPM et Intégraal • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture ASTERIX (c) UDERZO

Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.

Le courrier de Pierrot Gourmand

Ce mois-ci, rien de bien important, à part peut-être le méga-concours qui aura lieu le mois prochain et qui vous permettra de gagner une photo dédicacée Pierrot Gourmand au goût de votre choix. Le règlement de ce concours est très simple: si, parmi les lettres que nous recevons, la vôtre est élue lettre du mois, le lecteur, ravi, recevra une photo dédicacée Pierrot Gourmand. Et puis, comme on est des jeunes super-cool, on va vous filer notre adresse pour gagner ce concours: Pierrot gourmand-Joypad, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tiens, je remercie Yoyo pour sa carte de Tahiti (une belle fille c'est toujours plaisant, même sur une carte).

Salut à vous tous!
Il y a 4 mois que j'ai une Super Nintendo et, depuis, j'achète Joypad (pas uniquement pour ça mais bon!) (NdGreg: pour quelle autre raison donc, hmmm?). Je trouve votre magazine Super génial mais (Hé oui il y'a des mais)

Primo: Je ne comprends pas grand-chose à vos histoires de Nes-Nec-Neo-Geo etc, alors pitié, expliquez-moi à quoi correspondent ces codes?Deuxio: Tonton Stéphane avait bien commencé au n18 avec les trucs de Zelda (il se trouve que j'ai le jeu!) et nous a laissé tomber en cours d'explication (pas cool!) Alors, à quand la suite?

Tertio: pouvez-vous, ô très grands testeurs (NdGreg: Pt'êt pas non plus, 1m80 maximum) me conseiller des jeux sympas sur ma Supernintendo avec des sauvegardes car y'a pas plus c... que de recommencer à zéro à chaque fois.
Bisous des Antilles: Sandra

Gargl' les Antilles je meurs! Vite un avion!
Bon, pour commencer, c'est très simple: ces "codes" sont des noms de machines. Comme ta machine s'appelle Super Nintendo, d'autres se nomment Megadrive, Nec Pc Engine, Neo-Geo etc. Chacune de ces consoles possède ses propres cartouches, capacités et éditeurs. C'est un peu comme pour les machines à laver sauf que là, les consoles ne sont pas compatibles entre marques.
Pour Zelda 3, Stéphane me répond que c'est pas d'sa faute, que les pages astuces et plans sont pas prioritaires sur les tests, et que c'est pas cool parce que chaque mois on lui retire des pages et donc, il peut pas mettre tout c'qu'il veut. Mais normalement, tu le trouveras dans ce numéro, voilà!
C'est vrai que recommencer un jeu n'est pas toujours super-cool mais, parfois, cela enlève la difficulté d'un jeu; alors, finalement, tout cela dépend de beaucoup de choses. Les jeux cools qui possèdent une sauvegarde sont peu nombreux. On peut compter Tiny Toons qui ne possède pas une sauvegarde mais des mots de passe, ce qui est identique; tu as aussi l'excellent Actraiser, Castlevania IV et puis encore Simcity qui ne devrait pas tarder à sortir. Bisous de Paris!

Salut le mag! Tout d'abord, je tenais à vous féliciter pour Joypad qui est un superbe magazine pour consoles et un des meilleurs, sûrement. Je suis un fidèle, chaque mois je l'achète et je vous souhaite une bonne continuation.
Je suis très furieux contre votre numéro 19 et contre ce tueur de Sega (ndGreg: rassure-toi tu n'es pas le seul, mais on verra ça dans quelques lignes) de Clichy. Comment osez-vous publier ce courrier, enfin, ces insultes et ces provocations; vous n'avez qu'à ouvrir une rubrique "insultes à gogo"! J'espère que vous aurez le courage de publier ma lettre (ndGreg: On est pas des lopettes!) elle ne sera pas "plus pire" que la sienne(...)
Jarlan Vincent

Salut, la SFC c'est de la daube! Stop, on s'emballe pas, j' le pense pas(...)
Steph (pas le nôtre mais un type cool quand même)

Salut! (hum) La Super Nintendo c'est de la daube! Bien sûr je plaisante !
Daniel Clausse

Et plein d'autres comme ça! Je m'excuse auprès de Stéphane Richy, Laurent Mäusli et d'autres qui ont répondu avec verve au courrier injurieux sur la Md de n'avoir pu les publier, faute de place. Je voudrais dire une chose, juste une chose: si, il y a deux mois, j'ai publié la lettre de ce tueur de Megadrive, c'était pour la liberté d'expression. Bon, c'est sûr que cette lettre était assez extrémiste mais même ce genre là a un droit (limité) d'apparition. Attention! N'écrivez pas dès demain un courrier injurieux sur la console qui ne vous plaît pas, on n'en finirait pas. Je voulais juste clore le débat en expliquant que chaque console avait ses qualités, ses défauts et ses adeptes. Et bien sûr, des gens ont écrit pour dire que je n'avais pas assez cartonné le tueur de Sega, ce qui n'était pas mon but. Mais bon, ça, vous l'avez compris. Vous savez, il y a une nouvelle mode qui fait son apparition en ce moment chez les jeunes (Ndlr: Tu n'es pas un jeune, toi, Greg? -Ben euh... si! -Alors, dis: "une nouvelle mode fait son apparition chez nous les jeunes" -Ok ce sera fait) c'est un mouvement qui reprend le concept Peace & Love d'il y a une vingtaine d'années. Ca vous dirait pas d'être un peu à la mode? C'est tellement plus cool lorsque vous vous demandez si Fighting Pierrot Gourmand's adventure sort bientôt sur Singer, ou si l'extension CD-sucette apportera une nouvelle capacité de calcul 3D à votre Brandt.

Salut Joypad!!! Tout d'abord, je ne vais pas vous couvrir de compliments. Pourquoi? Bah, parce qu'aujourd'hui, j'suis hyper énervé. Alors, je vais donc vous exprimer mes quelques questions/coups de gueule. Donc, j'vais à la ligne et je dessine des chiffres avec ce que j'ai à dire à côté:
1: Vous avez osé changer la mise en page moult fois. Mais de mois en mois, cela devient illisible. Vous ne voulez pas que Joypad ressemble à Con..., un concurrent quoi? Aussi, mon frère n'est pas content de vous et il trouve que votre vocabulaire est totalement éhonté: à donf est une expression qui l'énerve particulièrement; m'enfin j'vous l'dis: c'est un refoulé.
2: Arrêtez de boire! Les photos renversées, les textes de la même couleur que celle des pages, les photos mensongères (Starfox et Sf2 version française ou vous coupez les bandes noires).
3: Soyez plus sérieux en ce qui concerne le niveau de difficulté des jeux. Je m'explique: Addams Family et Another world sont notés difficiles alors qu'il suffit d'un week-end pour en venir à bout, tandis que pour Super Ghouls'n'Ghosts, vous avez noté ce jeu moyennement difficile, alors que sans l'Action replay, impossible de passer plus de 3 niveaux.
4: Je vais parler aussi de la polémique Nintendo-Sega, vu que je possède les deux machines. Eh bien, elles sont toutes les deux superbes; peut-être les jeux Md un peu plus intéressants, mais...
5: J'ai vu récemment fonctionner Street fighter 2 et Fatal Fury sur Md, et c'est pas parce que tout le monde parle de Street Fighter 2 que Fatal fury est moins bon, bien au contraire. Gros sprites, animations fluides, etc...
6: Je pense que vous devriez tester les jeux après leur sortie, ou alors les tester en étant sûrs qu'ils sortent lors de la parution du magazine. Je me demande si les vendeurs des magasins spécialisés n'en ont pas un peu marre d'entendre sonner leur téléphone avec un abruti qui dit "vous n'avez pas reçu Flashback sur Md?" Je donne l'exemple de Flashback, car vous et d'autres revues l'avez testé en Mars 93, alors qu'il n'est prévu que pour Mai 93.
7: On ose dire que la Neo-geo et ses jeux sont très chers, mais passé 2 ou 3 mois, les jeux descendent au prix de 700-800 frs environ. Et si je ne m'abuse, les Street Fighter 2 et autres Starfox naviguaient autour de 650 frs, non? Autre exemple: lors de la sortie Française de la Super Nintendo, tout le monde était content car les jeux ne dépassaient pas les 450 frs et tout le monde se l'est arrachée, mais ô, surprise, deux mois après, les jeux prenaient 100 frs de plus et cela ne cesse d'augmenter. Pourquoi ne pas faire une campagne avec vos confrères contre les fabricants? Voila, maintenant je suis calmé, et je dois vous dire que votre mag' que j'achète depuis, le N°1 est le meilleur de tous. Allez, je couvre de baisers les demoiselles de la rédaction et je salue les autres!
Baudinat Aurélien
PS: je serais Hyper-fier de voir ma lettre dans Joypad.

Ben, écoute mon pote, te voilà servi! Assez fier comme ça? Non? Bon, euh Linos, rajoute des fleurs autour de la lettre de Mr St'eplait! (Linos, c'est notre bête de maquettiste). Si vous écrivez et que vous voulez des effets spéciaux autour de votre courrier, n'hésitez pas, ce sera fait avec joie, mais évitons les femmes nues svp, ça fait désordre. Ah, j'oubliais, tu voulais peut-être que je te réponde?
1: La mise en page, c'est pas nous qui décidons mais le Patron. Et comme le Patron il trouve que c'est mieux comme ça, on fait comme nous dit de faire le patron. C'est lui le Patron et le Patron a toujours raison. La preuve, cette maquette plairait plus à une majorité de lecteurs que l'ancienne, nous a dit le Patron. Voilà pourquoi il est le Patron. Et voilà pourquoi nous avons changé de maquette. Je sais, c'est dégleux vis-a-vis de toi et d'autres qui préféraient l'autre mise en page, mais c'est comme partout: la majorité l'emporte.
2: Arrêtons de boire! Pour cela, c'est sûr, ces erreurs sont involontaires mais difficilement évitables. Elles sont commises lors des bouclages, périodes où tout le monde est speedé et commet donc des gaffes. Pour les photos mensongères dont tu parles, le problème est différent. Lors d'une mise en page, le graveur qui prend les photos afin de les imprimer, cadre la photo en fonction de ce qu'il voit dessus, et lorsqu'il voit des bandes noires, il pense que ce n'est pas dans la photo et donc, il les élimine... les bandes noires. Le problème apparaît aussi pour les jeux se déroulant dans le noir dont les photos sont parfois coupées.
3: Ca, pour le niveau de difficulté, il faut savoir deux choses: premièrement, nous notons, suivant le niveau de jeu d'un joueur moyen. Si tu es un Dieu du jeu comme il en existe pas mal, c'est sûr que tu trouves les jeux trop faciles. La seconde chose est la suivante: chaque jeu possède une difficulté différente, que chaque joueur affronte plus ou moins bien. Ainsi, moi, Ghouls'n'Ghosts, je le retourne les doigts dans le nez, alors qu'Another World, je bloque toujours. Chaque joueur développe des réflexes et un style de jeu qui n'est pas adapté à tous les jeux. Les Dieux du Street fighter 2 ont parfois du mal à revenir sur des jeux de plate-forme traditionnels, par exemple. Mais il reste tout à fait possible que nous nous trompions quelques fois.
4: OooOOoOouf! Enfin un qui ne saigne pas les autres à blanc!
5: Tiens, ils le montrent dans le train Sega, Street fighter 2? J'savais pas. Le problème que tu évoques est purement personnel, c'est, là encore, affaire de goût. Je t'en prie, ne lance pas une autre polémique, surtout sur les jeux de combats, on n'en aurait pas fini.
6: C'est ce que nous faisons, mais il faut savoir que nous testons les jeux importés quelques jours après leur sortie là-bas, puisque nous les recevons à ce moment-là. Par contre, les jeux français nous sont fournis par les éditeurs qui nous donnent les jeux et les dates de sortie, mais il arrive que ces éditeurs retardent un jeu à la dernière minute, alors que le planning n'a pas bougé. Flashback, par exemple, est sorti en Mars 93 aux Usa et il est prévu en France en Mai.
7: Les exemples de jeux a 800 frs sont assez rares et ce ne sont pas les meilleurs. C'est sûr que les jeux Neo-geo sont de moins en moins chers mais le problème reste entier, car pour 800 frs le jeu ça reste une certaine somme. Les jeux sont, certes, de plus en plus chers sur Super Nintendo et cela risque de les perdre, mais que veux-tu? Ils sont sûrs de vendre, alors ils s'en tapent un peu. Pour résoudre le problème des prix, il faudrait une manifestation. Une manif' dans la rue ce serait génial, on jetterait des pavés partout, on pleurerait notre mère sous les coups de matraque des CRS, et on rigolerait bien avec notre ami commissaire Moulin au poste, mais ça ne ferait jamais baisser les prix. Désolé, mais on ne peut rien faire à part dire "Ouh les méchants". C'est désespérant mais c'est comme ça. Tiens, je vais me jeter à l'étang avec du béton pour servir d'exemple... Suivez-moi mes frères...

•••••••• Dans la série : Nos petit message personnel
Spécial coucou à Patrick et à Vincent! LINOS

NEWS

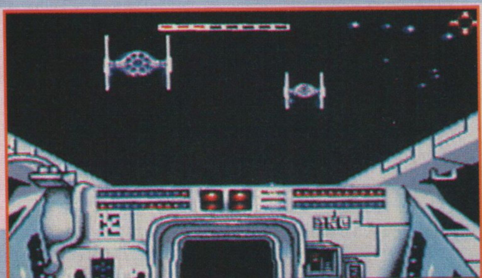
PREVIEWS

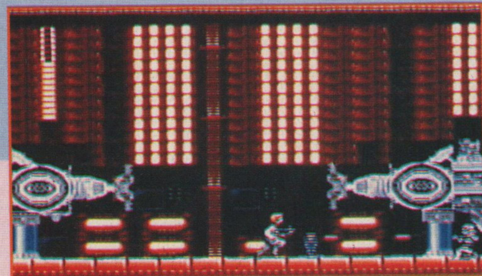
UNE AVALANCHE DE FUTURS HITS MUSCLES

Salut à tous et bienvenue dans le monde féérique des news de Joypad (12 pages ce mois-ci, bientôt 200 quand Joypad sera vendu sous forme d'Encyclopédie mensuelle de 1000 pages!) Les grands moments de cet été s'annoncent très beat-them-up comme vous pourrez le voir, mais cela ne vous empêchera pas de jouer à tous les genres et pas seulement aux jeux de baston. De toute façon, comme disait Mao Tze Tung, "chacun écrit son livre". Et moi, j'écris des news pour vous, bande de nazes. Alors soyons contents et délectons-nous ensemble, amen!

MASTER SYSTEM
US GOLD

STAR WARS





Enfin, un Star Wars sur Master System, on commençait à désespérer. Mais l'attente valait sans doute le coup car la version 8 bits reprend les principales actions du film. Vous pourrez donc alterner les scènes d'actions dans le plus pur style plates-formes et tirs, avec des séquences dans l'espace en 3D à travers des champs d'astéroïdes, ou dans des combats saptiaux contre les X-wings. La conversion s'annonçait difficile, elle semble parfaitement réussie graphiquement. C'est pour bientôt chez nous.

MASTER SYSTEM
US GOLD





L'agent secret qui se prend pour Robocop arrive bientôt sur Master Sytem dans une version très proche (dans son déroulement) de la version Megadrive. Vous allez devoir ainsi déminer le pays du père Noël en traversant des niveaux complètement loufoques et, surtout, très colorés. Les graphismes nous annoncent un super jeu de plates-formes sur 8 bits.

ROBOCOD

OUVERTURE D'UN RAYON

JEU

★ MEGADRIVE ★ SUPERNES ★ SUPERFAMICOM ★ GAME BOY ★

— DANS VOS MAGASINS FAVORIS —

MONTING	MONTING	MONTING
25 Avenue d'Italie 75013 PARIS	225 Rue d'Alésia 75014 PARIS	64 Rue Caumartin 75009 PARIS
45 86 86 03	45 43 06 00	40 16 00 17

DES NOUVEAUTÉS

RAMNA 1/2 • STAR FOX
DRAGON BALL 2 • FATAL FURY
BUBSY • FLASH BACK
ETC ...

DES PRIX

EX : SUPER FAMICOM

LEMMINGS : 250 F
PRINCE OF PERSIA : 299 F
STARS WARS : 449 F

ARRIVAGE DES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES

M

INFO

LA DUO-R : UN AIR DE PC ENGINE DUO

NEC a récemment lancé la Duo-R au Japon et l'on peut se la procurer, désormais, en France pour la modique somme de 2190 Frs ou 2450 Frs avec un jeu. Mais késako la Duo-R, doit-on revendre nos Duo pour nous procurer ce nouveau produit NEC? Point du tout car la Duo-R ne possède que de très légères différences avec sa cadette. Elle est plus petite (très légèrement), plus compacte, aussi bien extérieurement qu'intérieurement. Le dernier détail signifie que pour économiser, NEC a compacté l'architecture interne de la machine sans changer un poil de microprocesseur. Mais cela signifie aussi que la Duo-R sera beaucoup moins fragile que la Duo, un gros plus! On perd la possibilité de connecter des batteries rechargeables, on perd une prise casque, une sortie vidéo et la fermeture de sécurité. Par contre, on gagne le droit de pouvoir utiliser les cartes SuperGrafx qui ne sont pas légion mais qui existent quand même. Bien sûr, on en profite pour un petit lifting: la couleur passe du noir au blanc, le look est encore davantage futuriste. Alors, que faire aujourd'hui? C'est simple: les possesseurs de Duo ne font rien, les futurs acquéreurs s'achètent une Duo-R. Heureusement qu'on est là, quand même!



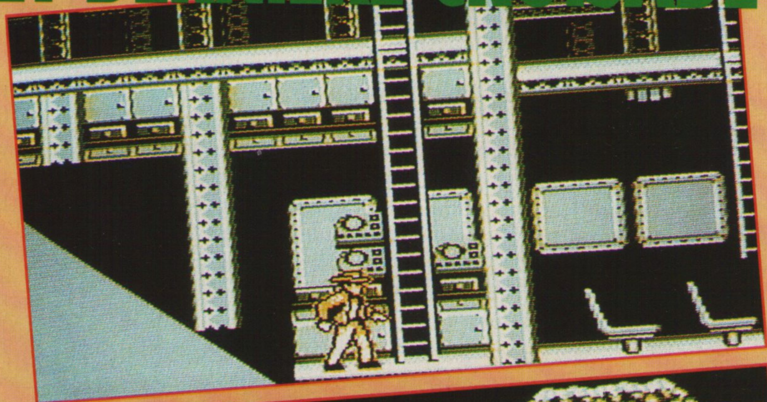


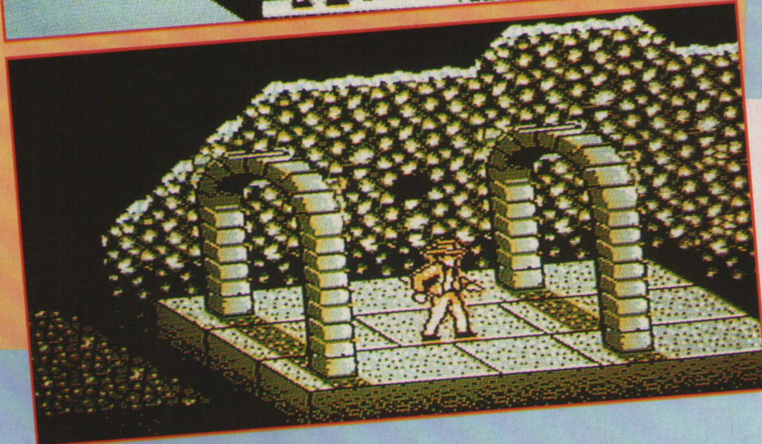
NES
GAME BOY
UBI SOFT

INDIANA JONES ET DERNIERE CROISADE

Les deux versions sortiront en même temps, on peut maintenant l'annoncer officiellement: Indy débarque sur NES et Game Boy. Le jeu reprend le classique jeu d'action déjà sorti sous d'autres formats, c'est-à-dire que l'on y retrouve les principales scènes du troisième volet de la saga Indiana Jones. Sur NES, les couleurs sont excellentes et les décors fouillés. Sur Game Boy, le réalisme est impressionnant. Dans les deux versions, la jouabilité promet d'être totale, avec des actions variées et un intérêt ludique pour ceux qui aiment le genre et le héros. C'est pour avant les vacances...





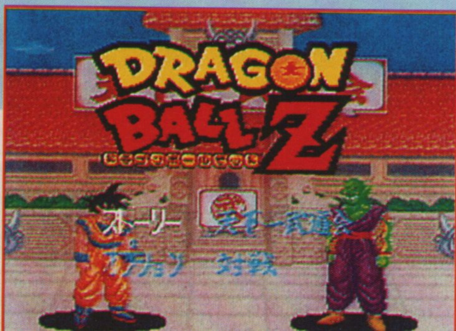




ERRATUM

GROS ERRATUM ENORME : JE M'EXCUSE PUBLIQUEMENT

Je vous explique en deux mots l'histoire: lors du test de Dragon Ball Z 2 le mois dernier, je vous annonçais, tout fier, dans le texte, que j'allais vous donner un super tips de la mort du fils de la concierge du Dragon Rouge! J'étais sincère à 100% et j'avais même préparé une photo avec une légende expliquant que le tips permettait d'accéder à 13 boss au lieu de 8 avec la manip' à réaliser. Lorsqu'un testeur écrit un article, il tape ses textes (histoire, avis, fiche technique, notes, face à face, etc), prend les photos lui-même, les choisit et écrit les commentaires pour chaque cliché choisi. Il donne ensuite le tout au maquettiste qui réalise la mise en page. J'ai souvent l'habitude de donner trop de photos, c'est connu! Dans le cas de Dragon Ball Z, je voulais tellement d'encarts et de photos que, comme d'habitude, il y en avait trop. Le maquettiste a dû choisir des clichés plutôt que de d'autres et, dans la hâte, le cliché et le précieux commentaire sont passés à la trappe. oui, je sais, j'aurais dû stipuler au maquettiste de garder absolument cette photo, ça vous aurait évité des crises de nerfs. Nous, ça nous aurait aussi évité des milliards d'appels (j'exagère à peine!) suite à ce test. Voilà, vous aurez au moins appris comment on fait un test. Ah, au fait, j'oubliais le principal, le tips justement! Je l'ai donné à Tonton Stephane, le roi de la paella, alors allez vite lire ses astuces qui sentent bon la farigoulette! Vous y trouverez le super tips wizz de Dragon Ball Z.



MEGA CD : ANGLETERRE, MISSION REUSSIE

Depuis plus d'un mois, le Mega CD est sorti en Angleterre. Malgré son prix terriblement élevé (269.99 livres soit 2700 Frs), toutes les unités mises sur le marché ont été gobées, liquidées par les petits anglais qui attendaient cet heureux moment depuis longtemps. Ce que ne savaient pas vraiment nos petits anglais, c'est que le Mega CD prévu pour tout le reste de l'Europe (en septembre) est différent du leur: il s'agit du Mega CD 2. Sega semble avoir voulu tester le marché Outre-Manche et l'essai est réussi haut la main, même si la qualité des jeux ne semble pas vraiment encore excellente. 30 jeux sont prévus là-bas d'ici Noël et l'on peut compter parmi eux, Prince of Persia, Jaguar XJ220, Road Avenger (Road Blaster FX), Night Trap, Dracula, Final Fight CD, Sewer Shark, Monkey Island, Batman Returns, etc. La liste est longue et vous avez déjà pu lire nos test de quelques-uns de ces jeux sur Mega CD japonais ou Sega CD américain. Ce qui est sûr, c'est que les jeux que je viens de vous citer sont prévus pour l'Angleterre mais que la compatibilité avec le Mega CD 2 français sera totale. Imports en prévisions, donc, mais aussi formidable baromètre





• TELEX • TELEX •

• On le tient notre Megaman sur Super Famicom, ouf! Une version est en cours de développement dans le plus grand secret et s'appellera Super Megaman. Des rumeurs incessantes arrivent à nos oreilles comme quoi Megaman pourrait suivre le même circuit que Street Fighter II, c'est-à-dire un petit tour sur Megadrive, mais rien n'est encore sûr. On ne serre pas la main de Sonic pour rien quand on est un héros Capcom!

• Après être entré dans les petits papiers de Sega en créant pour la Megadrive (et la Master System) les meilleurs jeux du moment, Virgin Games est en train de négocier avec un Nintendo pour devenir éditeur licencié William Saurin, pardon, je voulais dire licencié Nintendo (pour développer et éditer, bien sûr). L'affaire est, sans doute, dans la poche puisque l'équipe de choc de David Perry, le programmeur du moment chez Virgin, est au travail sur Cool Spot et Global Gladiators version Super Nintendo (US) qui sont, d'ores et déjà, prévus pour Noël. D'autres produits sont pressentis, comme Wolfchild ou encore Super Caesar's Palace, mais là, on s'en serait bien passé!

• Je suis sûr que vous pensez tous que le job de programmeur de jeu vidéo est un métier de rêve, un métier d'artiste qui permet de se lever à midi tous les jours et de gagner un pont d'or? Eh bien, on tombe de haut en écoutant les propos du staff de David Perry (Cool Spot, Global Gladiators) qui raconte que notre bonhomme n'a plus aucune vie privée lorsqu'il commence à créer un jeu. Pour Cool Spot (dont le développement n'a duré que six mois tout compris), Perry arrivait au boulot à huit heures du mat pour en repartir à minuit. Son but, tous les jours, était d'arriver et de générer des tonnes de codes pour que l'équipe puisse travailler dessus le plus rapidement possible. Heu, je préfère devenir maître-nageur sur la côte...

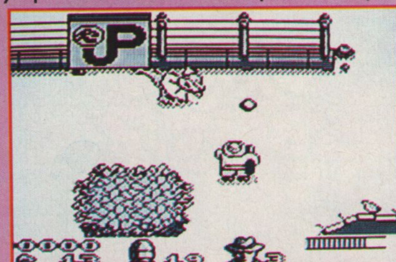
• Des rumeurs couraient dans le monde comme quoi l'on pourrait un jour (prochain pas en 2012!) jouer à des jeux Game Gear sur sa Megadrive grâce à un adaptateur. S'il est vrai qu'il n'y a pas, comme on dit, de fumée sans feu, je vous avertis de suite que les spécialistes que j'ai consultés sont plutôt sceptiques. Quant à Sega, n'en parlons pas!

GAME BOY
OCEAN

JURASSIC PARK

Océan nous a montré les premiers écrans de l'adaptation d'un film de Marcel Duchmol, complètement inconnu et dont personne n'essaye d'avoir des infos en ce moment! On sait qu'il s'agit de dinosaures et que Marcel (pour ceux qui ne l'auraient pas deviné, il s'agit d'un pseudo que j'ai utilisé pour protéger le réalisateur du film!) a promis du grand spectacle. En ce qui concerne Océan, c'est le même topo, la version Super Nintendo est en fabrication et promet d'être carrément révolutionnaire, d'après l'éditeur. Mais revenons à la version Game Boy qui semble, elle aussi, promettre par l'immensité de son espace de jeu et son action trépidante! Vous devez, en effet, tirer sur des dinosaures et vous balader un peu partout dans le parc Jurassic. En 3D isométrique, la version Game Boy sera principalement basée sur l'action. On vous en reparle bientôt...

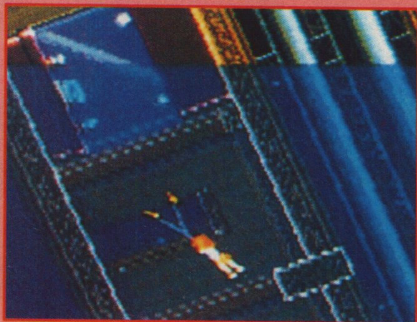


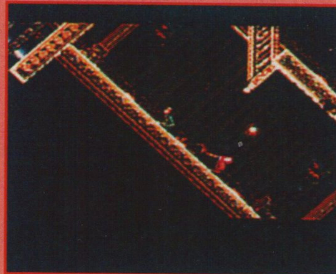


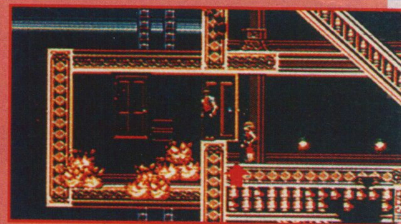
SEPTENTRION

SUPER FAMICOM HUMAN

Le Septentrion ne répond plus et, malheureusement, vous êtes dedans! Le Septentrion est un énorme navire qui ressemble beaucoup au Titanic, tellement même, qu'il lui arrive la même chose dans une mer démontée: il se retourne et coule lentement. Vous êtes au contrôle d'un personnage qui va devoir s'en sortir par lui–même en courant et en grimpant le long des murs qui tournent dans tous les sens. Le mode 7 est utilisé jusqu'à plus soif, à tel point que cela en devient même gênant! Mais l'originalité et l'engouement sont tels que l'on oublie que le jeu n'est basé que sur le mode 7... Un peu d'aventure, beaucoup d'action pour ce Prince of Persia version Titanic qui est sorti sur une cartouche de 8 MB au Japon.



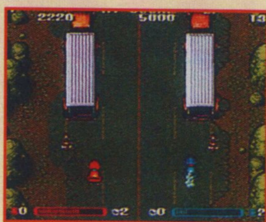




BATTLE MOBILE

SUPER FAMICOM SYSTEM SACOM

Avec Battle Mobile, on navigue entre shoot–them–up, course et action. La seule chose que l'on sait lorsque l'on commence le jeu, c'est qu'il faut foncer tout droit, éviter les ennemis motorisés et serrer les dents. Dans la lignée des Mad Max, ce jeu à scrolling vertical enchantera les dingues de moteurs et de tir. Un jeu de 8 MB qui sortira au Japon en juillet.



F1 POLE POSITION

SUPER NINTENDO LUDI GAMES

Human GP (le jeu préféré de TSR!) va être distribué en France incessamment sous peu, sous le titre de "F1 POLE POSITION". Il s'agit, évidemment, de Super Nintendo mais une version Game Boy est aussi prévue. Je vous rappelle que dans ce jeu de simulation de F1 hyper réaliste et utilisant le mode 7, on peut jouer à deux simultanément sur le même circuit. Vivement la sortie française...



INFO

MEGA CD 2 ET MEGADRIVE 2 : BIENTOT EN FRANCE !

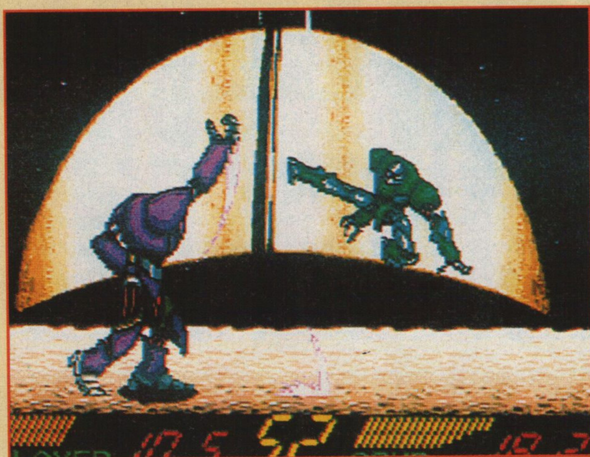
C'est officiel, une nouvelle Megadrive arrive en France en septembre. Pas de panique dans les rangs, il s'agit simplement d'une version recarossée qui change de look mais pas de technique. L'intérieur reste le même! Pas de différence technique donc entre la nouvelle et l'ancienne, un petit pétard mouillé je trouve... Par contre, la machine ressemble davantage à une autre console(!) et paraît plus petite, plus compacte. Et la surprise n'est pas là. Une autre nouvelle importante est tombée en même temps que la sortie anglaise du Mega CD. C'est un nouveau Mega CD qui sortira an France en septembre: le Mega CD II. Là aussi, aucune différence technique entre le nouveau et l'ancien mais simplement un changement de look, la Megadrive 2 venant se placer, maintenant, à côté et non plus sous le lecteur de CD Roms. Bien sûr, on vous fera un topo géant sur les caractéristiques techniques de la machine et sur les jeux prévus en France, dès que nécessaire (c'est-à-dire dans les prochains mois). Mais sachez, d'ores et déjà, qu'en septembre, il y aura trois standards Mega CD dans le monde: le Mega CD 2 japonais, le Sega CD américain et le Mega CD 2 européen (les anglais y auront droit aussi, après l'épisode Mega CD 1). Et bien sûr, les trois standards hardware sont codés et non compatibles entre eux: pas de compatibilité entre l'Europe et le reste du monde en ce qui concerne les jeux sur CD, du moins pas officiellement !





SUPER CD ROM MICRONET

BLACK HOLE ASSAULT



Si vous connaissez Cyborg Justice sur Megadrive (ou si vous avez le test dans pad 19), alors vous savez ce que propose Black Hole Assault: la même chose! Vous êtes un robot et devez jouer à Street Fighter avec un autre robot joué par un autre joueur ou par la machine. Il est possible de customiséer son robot en vue de participer à un championnat dont le premier prix est un ouvre-boîte! Le look de ce jeu est futuriste, voire même post-apocalyptique et les robots font penser à des transformers. L'ambiance graphique est excellente, mais les décors et les personnages un peu répétitifs. Pour ceux qui aiment le métal et les caramels dans la face, vous devrez attendre le 27 juillet dans les boutiques import.



SUPER CD ROM RIGHT STUFF

FIEND HUNTER





Si vous aimez Prince of Persia et que vous adorez, par dessus tout, les héros du genre Ernest Evans (et les jeux qui vont avec), vous serez comblé par Fiend Hunter. Ce jeu d'action vous propose, en effet, de courir, sauter et vous battre exactement à la manière de Prince of Persia avec le ramassage d'items, et ce parfum d'aventure qui règne lorsque vous cherchez un bonus. Le jeu est coloré, bien animé mais semble manquer de détails graphiques. De toute façon, ce qui est sûr, c'est que l'action est au rendez-vous dans ce beat-them-up à la sauce plates-formes en vue de profil.

TELEX

• Acclaim a quitté le groupe des licenciés Sega et continuera désormais son travail tout seul! On leur fait confiance.

• C'est officiel, Michael Jackson a une liaison et l'on sait de qui il s'agit, si, si! Allez, je vous le dis: Sonic! Les deux personnages ont récemment été vus et photographiés dans les locaux de Sega Japon. Il semblerait que Michael manquait de jeux pour sa Megadrive, d'où son petit voyage chez Sega! Plus sérieusement, sachez que Sonic sera sans doute présent sur la prochaine tournée de Michael Jackson. Promotion, promotion...

• Aux Etats-Unis, Nintendo a demandé à 70 créateurs de jeux vidéos de créer un groupe de protestation envers une dizaine de pays, gros producteurs de cartouches pirates dont la Chine et Taïwan. Nintendo et ses licenciés estiment en effet, perdre 2 billions de dollars par an à cause des ventes de cartouches pirates. Taïwan est même appelé "le centre du monde des jeux vidéos pirates".

• Après avoir réalisé ce que l'on croyait impossible sur Starfox, l'équipe (anglaise) d'Argonaut Software espère réussir un nouveau pari: sauver la réputation de T.HQ qui est souvent égratignée, il est vrai, par les testeurs légérement énervés de Joypad. Le premier jeu développé par Argonaut pour T.HQ sera basé sur Home Alone 2, hou là, ça fait peur! C'est vrai, on se demande ce que viennent faire des mecs qui ont créé Starfox dans une telle galère. Eh bien, soyez confiant car le jeu sera, paraît-il, aussi révoultionnaire que Starfox en ce qui concerne l'animation. Un autre jeu à base de cartoon est en préparation. On attend la renaissance de T.HQ.

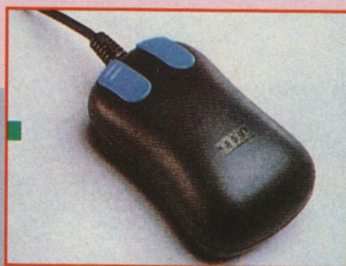
• Ca y est, la licence (très convoitée) du film de Schwarzenegger de l'été, Last Action Hero, a été arrachée par Sony Imagesoft pour une adaptation Super Nintendo US. Mais le plus drôle, c'est que Sony a aussi les droits de Cliffhanger, le film Stallone de l'été!

• La Panthère Rose sera le personnage de cartoon à la mode sur Super Nintendo à la fin de l'année, et c'est Tecmagik qui édite!

• On croit rêver: Domark possède une version presque définitive de Desert Strike sur Master System et même Game Gear. 8 bits still alive!

INFO

SWITCH, LE PREMIER JEU MEGA CD AVEC UNE SOURIS !





Switch est un petit personnage très bizarre, héros d'un jeu Mega CD qui vient de sortir au Japon. Le jeu est une première sur Mega CD et, surtout, sur Megadrive car il peut utiliser la souris Sega qui vient d'être commercialisée au Japon et qui servira bientôt à de nombreux jeux, principalement de simulation ou d'aventure. C'est, à ce propos, sur Mega CD que l'on trouvera de plus en plus ce type de jeu. C'est donc sur ce format que sera le plus utilisée la petite souris noire aux yeux bleus! Pour en revenir à Switch, sachez que ce jeu immense vous propose de progresser dans un monde rempli d'énigmes originales et, le plus souvent, farfelues. A vous de les résoudre et de progresser dans ce jeu complètement hilarant, mais surtout très beau, le premier aussi beau sur Mega CD. Même s'il reste un jeu ciblé, Switch pourra passionner les possesseurs du lecteur de CD Rom de la Megadrive. On vous en reparlera sûrement un jour, lors d'une sortie officielle en France, on se met à rêver un peu...

FATAL FURY II

SUPER FAMICOM TAKARA

Ce hit intergalactique qui a enthousiasmé les possesseurs de Néo-Géo, est en cours d'adaptation sur Super Famicom par Takara qui ne pouvait ignorer, sans réagir, la version Megadrive de Fatal Fury dans laquelle on pouvait changer de plan et jouer avec tous les boss. La conversion Super Famicom s'annonce excellente puisque l'on retrouvera exactement les héros, les options et le punch du jeu Néo-Géo. Les concepteurs ont promis, lors d'interviews au Japon, de proposer un meilleur résultat que la conversion du premier épisode. Cette fois, la cartouche fera 16 MB. Ce jeu est sans doute le moins avancé des quatre beat-them-up de prestige prévus pour l'année (avec Art of Fighting, World Heroes et Final Fight 2) mais pourtant, Takara continue à l'annoncer pour juin. Quant à nous, il ne nous reste plus qu'à rêver à la belle Mai Shiranui et son décolleté, pardon, son éventail!





ELIMINATE DOWN

MEGADRIVE NIHON BUSSAN

Et encore un shoot-them-up sur Megadrive! Mais de quoi nous plaignons-nous puisque nous sommes là pour nous éclater en jouant et que nous avons déjà terminé tous les shoot-them-ups existant sur la machine. Surtout que dans le cas d'Eliminate Down, on se trouve face à sacré morceau de choix de shoot-them-up horizontal de derrière les cerises sur le gâteau! Ca fait plaisir de voir des couleurs variées et des décors aussi réussis graphiquement. Et comme l'action est complètement au rendez-vous, avec un nombre assez incroyable de power-ups et autres bonus d'armement, je vous assure que l'on ne se plaint plus du tout, on en redemande même avant d'en avoir! C'est prévu pour le 25 juin et ça tiendra sur 8 MB, rien que ça!



INFO

JOUER A QUATRE SUR MEGADRIVE ?

Il va désormais être possible de jouer à quatre sur Megadrive, grâce à un adaptateur qui sort au Japon en ce moment. Cet adaptateur officiel Sega, permet à quatre joueurs de jouer simultanément à un même jeu sur Megadrive. Le premier jeu bénéficiant du principe de jeu à quatre s'appelle J.LEAGUE PRO STRIKER '93 et c'est une simulation de football de chez Sega. Le jeu est sorti en mai, en même temps que l'adaptateur et il est possible d'y jouer à quatre. On attend maintenant d'autres jeux qui utiliseront ce périphérique génial et, surtout, sa commercialisation officielle en France, lorsque J.League ou tout autre jeu l'utilisant sortira chez nous. J'en profite pour vous livrer quelques clichés de cette nouvelle simulation de foot qui semble promettre par son réalisme.

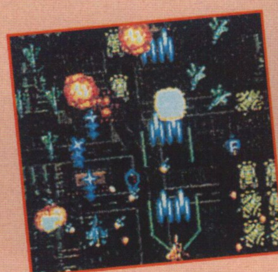




SONIC WINGS

SUPER FAMICOM VIDEO SYSTEM

Sonic Wings raconte l'histoire de deux pilotes émérites de la chasse intersidérale: Hien et Mao, les spécialistes des missions suicides. Qui dit "chasse intersidérale", dit shoot-them-up, vertical en l'occurrence. Qui dit "deux héros" dit deux joueurs? Gagné! Sonic Wings vous permettra de jouer à deux simultanément dans un univers graphique que l'on peut, d'ores et déjà, qualifier d'axtraordinaire. De plus, la quantité de bonus d'armes est astronomique et les boss de fins de niveaux gigantesques. Alors vous me direz, ça va ralentir! Eh bien, pas du tout, ce jeu s'annonce comme le jeu de l'année dans le genre tant il est rapide, beau et fluide. Le jeu est un peu difficile en mode un joueur mais c'est bien le gage d'une longue durée de vie. Seul point négatif à mon avis: il n'y a pas assez d'effets spéciaux à la Axelay, la référence. Une cartouche de 8 MB qui sortira dans l'année.

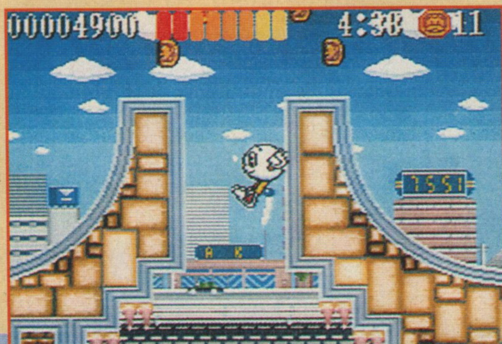


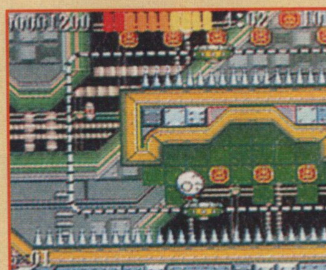


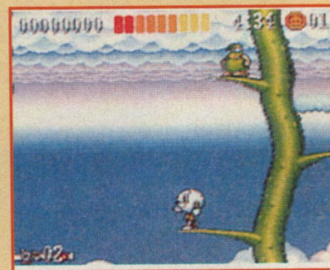
ACTION PACHIKO

SUPER FAMICOM COCONUT JAPAN

Les japonais viennent (fin avril) de retrouver leur héros favori dans un jeu de 8 MB qui, cette fois, a tout misé sur l'action pure et dure, puisqu'il vous met aux commandes du célèbre petit personnage blanc en forme de boule, avec des petits bras et des petites baskets, dans un jeu 100% plates-formes. Les graphismes et l'animation promettent de dépoter un max car les couleurs et la finesse des décors attirent l'oeil sur les clichés du jeu. Un peu de Kirby, un peu de Sonic et beaucoup de couleurs pour un jeu cartoonesque.







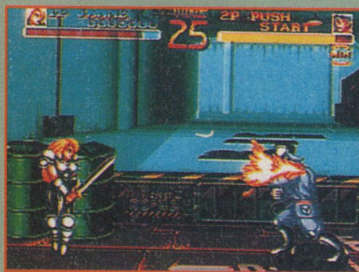
TELEX • TELEX • TELEX •

• La Panthère Rose sera le personnage de cartoon à la mode sur Super Nintendo à la fin de l'année, et c'est Tecmagik qui édite!

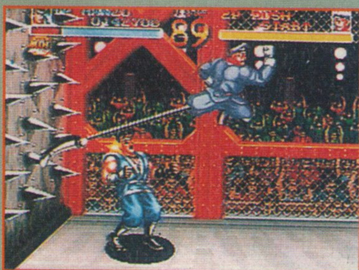
WORLD HEROES

SUPER FAMICOM SUNSOFT

Et c'est reparti pour un tour, roulez jeunesse! Un beat-them-up de plus et encore une adaptation Néo-Géo. Qui se plaindra vraiment de ce genre d'adaptation? Pas les joueurs qui vont enfin pouvoir jouer à des jeux inabordables et qui pourront choisir parmi un catalogue fourni. World Heroes est, sans doute, le moins prestigieux jeu du genre baston en mode versus adapté sur SFC, mais il reste un excellent produit. D'autant que c'est Sunsoft qui s'occupe, en ce moment même, de l'adapter sur une cartouche de 16MB (ça devient une habitude agréable), on peut ainsi s'attendre à du jouable et du fun! Le jeu est terminé et arrive pour le mois de juillet, ce qui promet des cas de conscience devant les vitrines SFC des magasins d'import, tant il y aura le choix! On retrouve tous les personnages et les niveaux du jeu original: le mode versus, le mode story et les fameux niveaux sadiques avec les fils barbelés et les murs hérissés de pics. Pas d'effets spéciaux à base de zooms ni de changement de plans, mais des décors superbes et des personnages très pittoresques. Sunsoft a, en effet, tout basé sur les effets spectaculaires des coups et les graphismes (car les personnages semblent plus petits qu'à l'accoutumée). Pas de panique non plus en ce qui concerne les coups spéciaux, c'est devenu une obligation du genre. Admirez les premiers clichés!









INFO

TOUJOURS PLUS SUR CD ROM



Nous avions testé, il y a bien longtemps, un shoot-them-up basé sur le personnage de PC Kid (avec des lunettes et une crête de punk), Rockabilly Kid. Nous l'avions pompeusement appelé PC Kid 3 au lieu de Rockabilly PC Kid. Vous aurez, sans doute, remarqué que le vrai PC Kid 3 est sorti sur carte NEC et qu'il est testé dans ce numéro. Eh bien, sachez qu'Hudson Soft prévoit d'adapter ces deux jeux sur Super CD Rom. Un PC Kid 3, version CD Rom, est donc prévu pour l'été et un Rockabilly PC Kid CD pour le mois de juin. C'est Venise! Dans PC Kid 3 CD, le déroulement de l'action sera le même, mais des niveaux supplémentaires ainsi que de nouveaux boss seront rajoutés. Il en va de même pour la version CD de Rockabilly Kid qui sera davantage remaniée par rapport à la version en carte. Deux bonnes raisons de s'acheter une DUO-R!

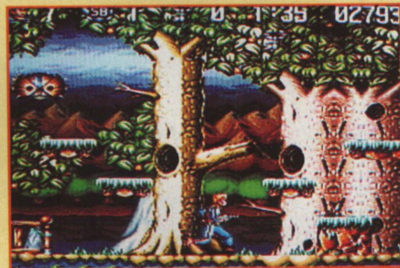


BUCK ROGERS

SUPER NINTENDO
LORICIEL

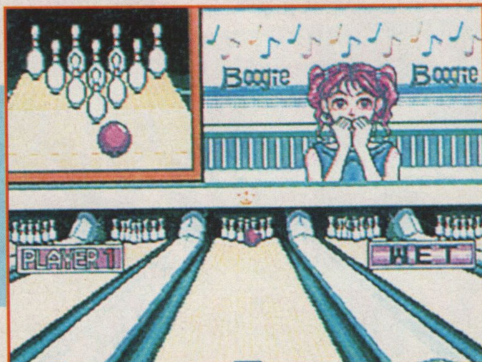


Connu sous le nom de Jim Power sur Super CD Rom NEC, ce jeu vous fait parcourir un univers futuriste mais qui a su rester champêtre et bucolique! Disons que quelques monstres, quelques boss de fins de niveaux et quelques robots, traînent de ci de là, mais pas de quoi effrayer Jim, heu pardon, Buck! Loriciel a donc choisi Buck Rogers au lieu de Jim Power, mais rassurez-vous, le jeu possède le même déroulement sur Super Nintendo que sur NEC. Quand je parle de se rassurer, je pense aussi à l'angoisse de ceux qui ont déjà joué à la version Super CD Rom qui n'était pas vraiment à la hauteur. Sachez que sur Super Nintendo, le jeu semble plus jouable et les décors bien plus fins et réussis. De toute façon, on vous en reparlera prochainement en preview ou en test car le jeu est prévu pour bientôt chez nous. C'est normal, Loriciel est une boîte française, quand même!

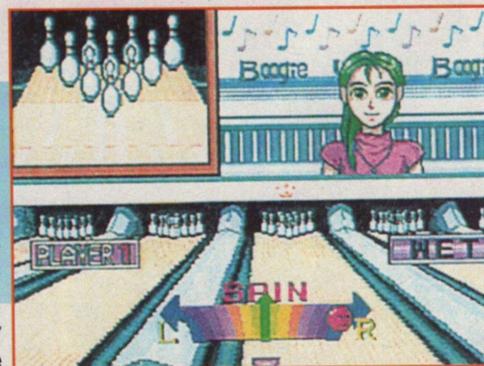


MEGADRIVE
VISCO

BOOGIE WOOGIE BOWLING



Le bowling manquait sur Megadrive et l'on n'avait pas le droit de s'éclater en tentant des strikes. Voilà qui va être réparé en juin, avec la sortie de ce titre de 4 MB reprenant ce qui se fait sur Super Famicom et autres, dans le genre. Vous pouvez jouer à plusieurs et la simulation est totale puisque les points sont comptabilisés exactement de la même manière que dans un vrai bowling. Vous visualisez l'action dn 3D et voyez la boule foncer vers le fond de l'écran, en plein dans les quilles (à la vanille évidemment). Vous devez placer un curseur de visée, puis régler la jauge de puissance du tir, pour finir par choisir une direction de tir. Le tout se réalise rapidement pour simuler parfaitement le lancer. Un timing et une précision de maître sont donc de mise. Le jeu est très sympa et rigolo à plusieurs. Il propose des graphismes dignes de ce genre. Ce n'est pas un jeu qui sera indispensable, à mon humble avis...

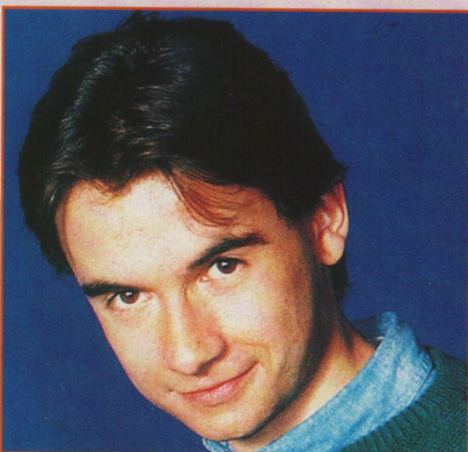


INFO

ON DIRAIT LE SUD !



Les horaires de l'émission "Kids Info Vidéo" ont changé sur Sud Radio. Voilà pourquoi tous nos lecteurs qui habitent le sud doivent tout arrêter le mardi et le jeudi à 18h50. Ils doivent stopper toute activité et écouter religieusement Franck Langlois et AHL qui



ont décidé de squatter les studios à chaque émission. Vous saurez tout sur les jeux vidéos et entendrez votre magazine adoré chéri parler dans le poste, merci AHL! Bientôt, on passera tous à la radio; tiens, on en créera même une! Dernièrement, c'est Trazom qui a tenté d'investir les studios de cette radio, pour émettre une émission pirate spéciale Ayrton Senna, on l'a arrêté juste à temps!

MEGALOMANIA

SUPER FAMICOM IMAGINEER



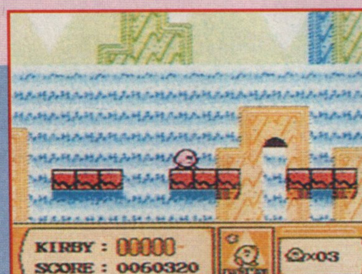
Ce jeu de simulation est complètement génial, et les possesseurs de Super Famicom (ou Nintendo) se devaient de posséder un tel jeu. C'est ce qui sera fait dans l'année, puisque l'on annonce ce titre au Japon (en japonais donc). Si on l'annonce et que l'on joue à des versions jouables, c'est que le jeu existe! Les amateurs de stratégie et de simulation seront comblés mais les joueurs novices ou réfractaires aussi, car la version SFC s'annonce aussi maniable et ergonomique que sur Megadrive, la beauté des dégradés en plus. Les graphismes sont plus fins et colorés, mais là n'est pas le plus important. L'essentiel, c'est que vous retrouverez l'ambiance et le formidable intérêt ludique si vous daignez vous y intéresser. Les japonais seront, quoi qu'il arrive, les premiers à être mégalos et en 8 MB!

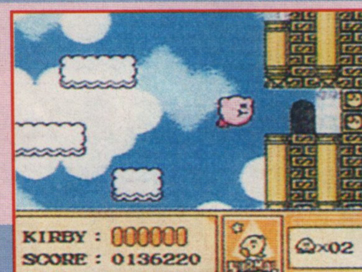
INFO

MEGAMAN 6, DUCK TALES, KIRBY'S ADVENTURE : FAMICOM DEVIENDRA NES !

Il est rare de parler de la NES japonaise (la Famicom) mais trois titres importants sont sortis ou en préparation là-bas. On ne pouvait pas faire autrement que de vous en parler, c'est normal, c'est humain! Tout d'abord, MEGAMAN 6 (Capcom) qui est en cours de programation. On se demande bien comment les développeurs nippons font pour trouver de nouveaux robots. Eh bien, cette fois, ils ont trouvé le filon puisqu'ils ont lancé un concours à travers le pays pour que les joueurs proposent des idées de robots. Les heureux gagnants verront leur création dans le jeu. Les possesseurs de Super Famicom commencent à désespérer et Capcom semble s'entêter un peu sur ce coup! Mais si vous lisez les Telex, il se pourrait bien que... On continue avec Capcom et DUCK TALES 2 qui est sorti en avril au Japon et qui est annoncé chez nous pour l'été. Picsou revient avec sa canne et un jeu aussi prenant que le premier, à tel point que Capcom prouve, une fois de plus, qu'il n'est pas indispensable de posséder 16 bits et 8 MB pour faire nécessairement un excellent jeu. Basé sur le monde d'Atlantis et sur la recherche de trésors (pour changer!), il promet aussi bien graphiquement que ludiquement. Le dernier titre ce mois-ci est KIRBY'S ADVENTURE qui est, lui aussi, prévu pour l'été en France. Ce héros, made in Nintendo, a d'abord fait son apparition sur Game Boy, vous vous en rappelez. Le jeu était fabuleux mais un peu simple sur Game boy; il sera fabuleux sur NES et je pèse mes mots. Un chef-d'oeuvre de jeu de plates-formes plein de couleurs et d'innovations. Un nouveau Mario est né chez Nintendo.









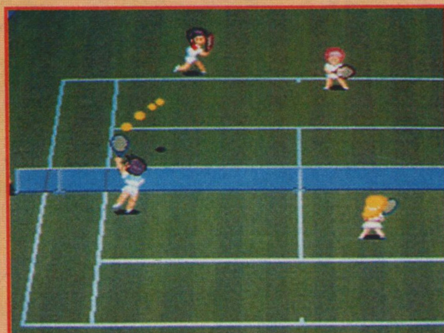




SUPER FAMILY TENNIS

SUPER FAMICOM
NAMCO

Pourquoi vouloir sortir une simulation de tennis, aujourd'hui, sur Super Famicom? En fait, la réponse est simple: depuis Super Tennis, toutes les simulations sorties ne reprenaient pas les petits personnages, moins réalistes mais tellement attachants, de ce permier tennis sur SFC. On est, aujourd'hui, en pleine vague de vraie simulation "sérieuse". Namco reprend donc le look de Super Tennis en y ajoutant toutes les options modernes. On pourra ainsi jouer à quatre simultanément (avec toutes les combinaisons possibles) mais aussi se payer le luxe de jouer sur une plage, sur une montagne ou dans une rue! Les graphismes des décors sont ainsi très fins, colorés, originaux et même incongrus. En exhibition ou en tournoi, vous retrouverez les plaisirs de jeux de Super Tennis. Par contre, la maniabilité sera-t-elle aussi performante? Il faudra attendre le 25 juillet pour le savoir (et habiter au Japon!) 8 MB de terre battue et une originalité de plus: après les jeux de mecs ou exclusivement nanas (sur NEC), on joue en famille dans ce jeu, le papa, la maman et les deux marmots sur le courts!





NOUVEAU

GRACE A TON MINITEL DEVIENT UN CLIENT PRIVILEGIE, RECOIT TA "COSMIC CARD" ET GAGNE DES CADEAUX !!

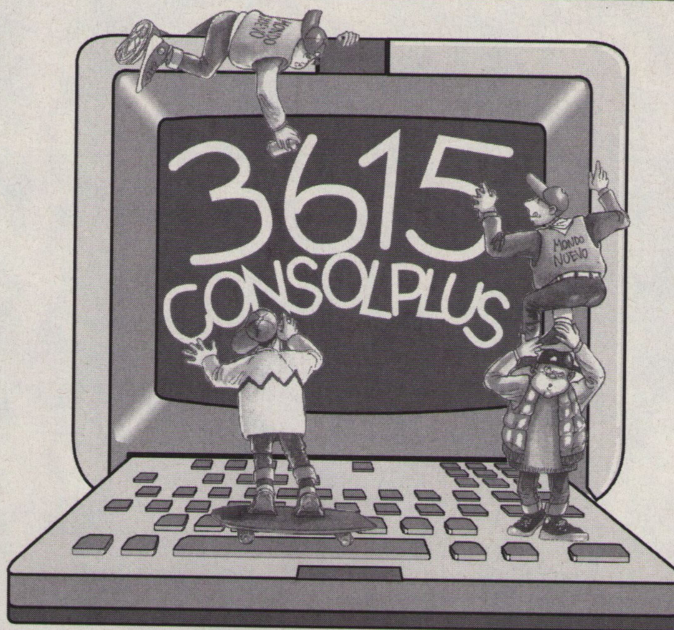
ALORS TAPE VITE 3615 CONSOL PLUS

Mate les tarifs !

JEUX SUPER NES
449,00F
BUSBY
ADAMS 2
SHADOW RUN
NIGEL MANSELL
DRACULA
DUNGEON MASTER

JEUX SUPER NES
PROMO : 399,00F
STAR WARS
TOM ET JERRY
CHESTER CHEETAH
TINY TOON

JEUX FAMICOM
589,00F
DRAGONBALL Z 2
BOMBER MAN
DUNK STAR
ASTERIX
SUPER SOCCER 2



Mate les tarifs !

JEUX MEGA DRIVE
395,00F
FLASH BACK
AMAZING TENNIS
SUPER KICK OFF
COOL SPOT
NINJA GAIDEN
SHINOBI 2
FATAL FURY
X MEN
JUNGLE STRIKE
TINY TOON
GADGET TWINS
PUGSY
WIZZY'N'LIZZY
BULLS / BLAZERS
SPLATTER HOUSE 3
GLOBAL GLADIATOR
MUHAMMAD ALI
SHINING FORCE
CAPTAIN PLANET
ANOTHER WORLD

NOUVEAU
LE MEGA CD 2 et le CDX !
1890F + 1 jeu 549F

Action replay
Super Nintendo / Megadrive : 390F
Game Gear + 1 jeu : 590F

JEUX NEO GEO

FIRE SUPLEX	1290F
FATAL FURY 2	1190F
WORLD HEROES 2	1390F

Et toutes les occases à des prix délires.



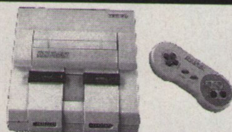
les Occases !

Toutes les cartouches moins cheres, la preuve :

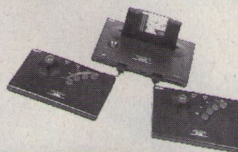
S-NES US	290,00F
MEGA DRIVE	259,00F
GAME BOY	139,00F
MASTER SYSTEM	99,00F
GAME GEAR	159,00F
NES à partir de	100,00F

Pour la liste complète de tous les jeux, easy !!! Consulte par minitel notre catalogue, c'est d'enfer !!!

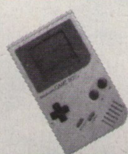
Les consoles à prix d'enfer !!!



SUPER NES US : 790F
+ S.F. 2 : 949F



NEO GEO & 1 manette : 1890F



GAME BOY : 350F



MEGA DRIVE + 3 JEUX : 890F

CONSOLES D'OCCASION
NINTENDO NES 150,00F
MASTER SYSTEM 150,00F
S. NINT & SF II 749,00F
Testées - Révisées
Garanties 3 mois

Exclusif ! Sur 3615 CONSOL PLUS :
SI TU ES BLOQUE DANS UN JEU, DEMANDE TON CODE ACTION REPLAY à MAITRE COSMIC

ON RACHETE TES CARTOUCHES :

SUP. NINTENDO
SUPER NES
FAMICOM
200F

MEGA DRIVE
130/150F



CONSOL PLUS PAYE CASH !!

A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cagnes/Mer Cedex
Nom - Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél ....

Titres	Console	Prix
Contre remboursement + 30F	Total	

Réglement : Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou
☐ je préfère payer au facteur en ajoutant 30FF, soit par Carte Bleue
numéro .... expire __/__
Tu peux aussi commander par Minitel sur le **3615 CONSOL PLUS**

COMMANDE avec 3615 Consol PLus

- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

C'est ça être n°1

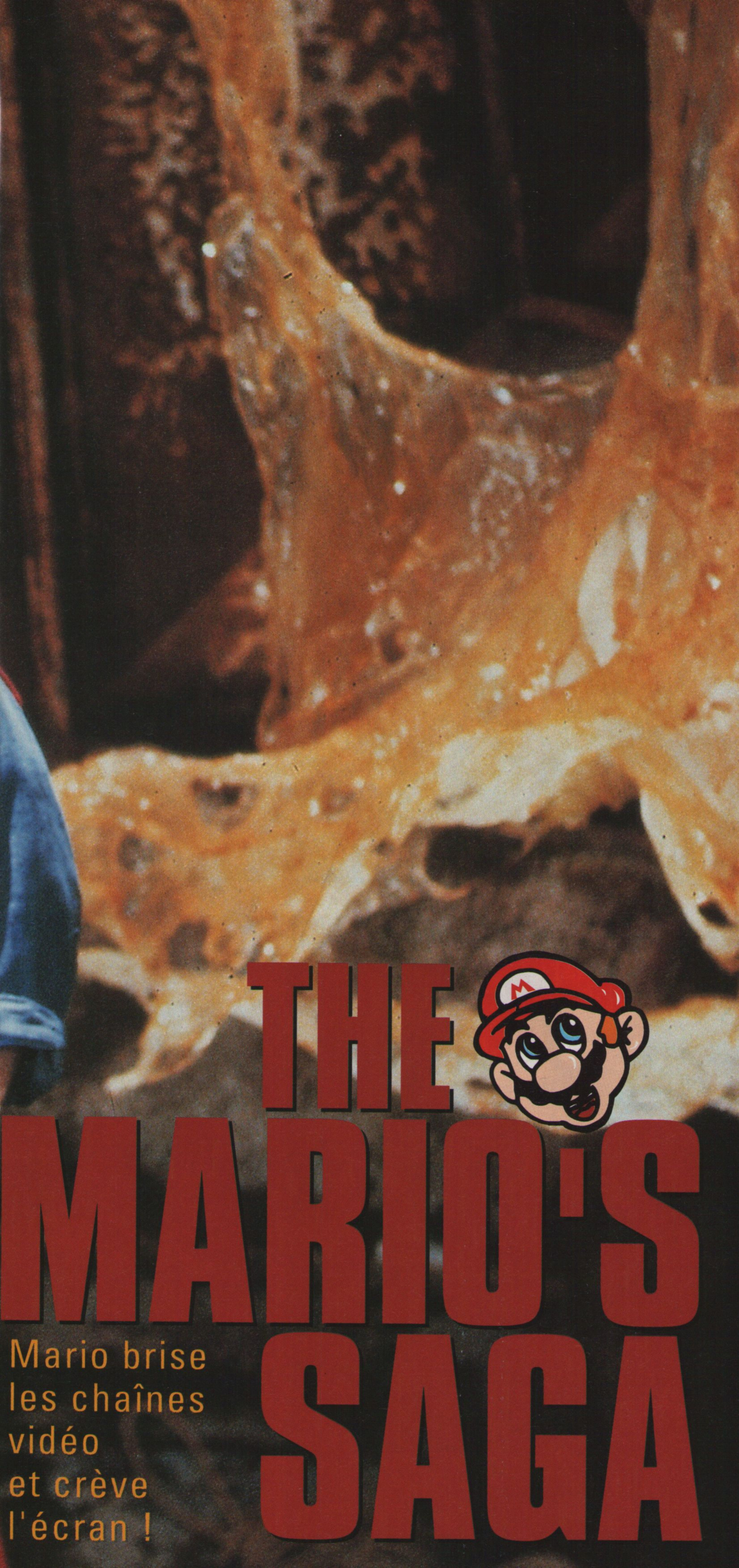
SI TU ES NÉ(E) AU MOIS DE JUIN TAPE VITE SUR TON MINITEL... UN CADEAU T'ATTEND !!



3615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console.

Photos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04





THE MARIO'S SAGA

Mario brise les chaînes vidéo et crève l'écran !

C'est un véritable évènement, aussi bien pour le monde du jeu vidéo que pour celui du cinéma. Mario, ce même Mario dont vous avez pu suivre les aventures dans le Super Mario World ou bien le Mario Kart, se met au cinéma! Pour la première fois de l'histoire du jeu vidéo, une star console passe au cinéma! On a souvent vu des films arriver sur les consoles de jeux vidéo, Terminator, Predator 2, Home Alone, Alien3, Hook... mais l'inverse ne s'était encore jamais produit. Voici bien la preuve que les jeux vidéos et, en l'occurrence, Mario, deviennent de véritables phénomènes de société. L'avenir est aux jeux vidéo, et Super Mario Bros, le film, illustre parfaitement cette tendance.

Les grands du cinéma pour Mario !

Afin de bien juger de l'importance du film, il faut voir qui se cache derrière. Les producteurs? Roland Joffé (Mission, la Déchirure...) et Jake Eberts (Le nom de la rose, Danse avec les loups, Hope and Glory...) et ces deux producteurs ne se lancent pas dans des opérations minables et sans lendemain. De plus, les metteurs en scène ne sont pas des inconnus: Rocky Morton et Annabel Jankel. On a déjà pu les voir à l'ouvrage avec le film Dead On arrival, avec Denis Quaid, un film fabuleux de bout en bout, ce qui est plutôt de bon augure pour ce nouveau film consacré à la vedette de chez Nintendo. Enfin, un mot sur le chef décorateur, David Snyder, qui travaillait déjà sur le mythique Blade Runner de Ridley Scott. Bref, ce rapide tour d'horizon était destiné à vous faire voir que Super Mario Bros s'annonce comme étant une super production, et non pas une série B. Mais ce film, de quoi parle-t-il?

Mario et Luigi contre les dinosaures?!?

La base de l'intrigue est la suivante: personne ne le sait, sauf nous maintenant, mais les dinosaures ne sont jamais morts. Ils se sont glissés dans une dimension parallèle où ils vivent tranquilles depuis bien des lustres. Mais le problème des dinosaures, c'est qu'ils ne peuvent plus se nourrir, leur monde ne leur suffit plus. Voilà pourquoi ces amusants reptiles de 15 mètres de haut et 30 de long ont décidé, sous l'autorité de l'infâme Koopa (Dennis Hopper: Colors, Géant, A l'Est

d'Eden...) de venir faire un tour dans notre dimension et, plus précisément, à Brooklyn. Ajoutez à cela la belle Daisy (Samantha Mathis), archélogue, enlevée par Koopa et vous obtiendrez, en ajoutant nos deux héros Mario (Bob Hoskins: Brazil, Hook, Roger Rabbit...) et Luigi (John Leguizamo), le schéma typique d'un jeu vidéo! A vous de secourir Daisy et d'empêcher que les dinosaures ne se baladent dans les rues de Brooklyn.

Un intrigue plus "jeu vidéo" que les jeux vidéos!

Mario se taille une part de choix dans le monde du cinéma avec une telle équipe derrière lui. Mais au regard de l'itinéraire de ce plombier, italien d'origine, il méritait bien qu'on lui consacre un film. Vous avez peut-être, tout comme moi, connu Mario dans l'une de ses premières apparitions, c'était sur la console CBS Colecovision avec le jeu Donkey Kong. Le jeu, vendu avec la console à l'origine, mettait en scène un petit Mario bien déterminé à sauver sa fiancée des pattes d'un gigantesque gorille qui lui balançait des tonneaux à la tête. Le jeu Donkey Kong, qui était toutefois à la base un jeu d'arcade (c'est bien là qu'est né Mario!) a ensuite fait le tour de nombre de machines, dont la VCS 2600. Les accrocs pouvaient aussi retrouver la mascotte Nintendo dans les jeux à cristaux liquides et d'ailleurs, Donkey Kong en jeu à cristaux liquides fut l'un des premiers à double écran! Déjà, Mario se faisait remarquer.

Le roi de la Nintendo!

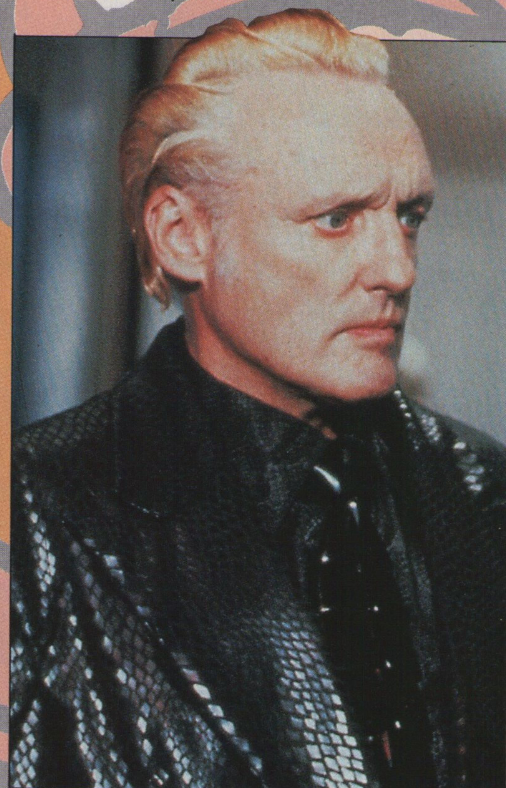
Ensuite, ce fut l'avènement des nouvelles consoles, la Nintendo 8bits et la Master System. Sega n'avait pas encore Sonic, mais Mario faisait déjà des étincelles! Pour chacun de ses jeux mettant en scène Mario, Nintendo s'appliquait afin que chaque sortie de Mario soit une réussite totale. Et il faut bien l'avouer, chaque Mario a été un franc succès. La 8bits a, bien sûr, eu son Donkey Kong Classics, mais ce n'est pas là que Mario s'est fait son nom. Il fallut attendre Super Mario Bros pour que la machine soit lancée; une machine qui n'est pas prête de s'arrêter! Un Super Mario Bros que l'on trouvait aussi dans les salles d'arcades! Le Super Mario Bros dont je vous parle, c'est celui que l'on considère, aujourd'hui, comme la référence des jeux de plates-formes. Face à Mario, tout autre jeu de plates-formes semble dénué d'originalité. Si je précise, c'est qu'il ne faut pas confondre avec le Super Mario Bros qui existait sur mi-





cros, qui se jouait à deux et qui consistait à attraper des tortues, à les renverser et à les envoyer sur l'adversaire! Attention, on ne confond pas!

Super Mario Bros vous proposait de partir au secours de la Princesse Chapignon, prisonnière de la tribu des tortues Koopa. Devant le succès immense de ce jeu de plates-formes, Nintendo ne pouvait que sortir une suite qui, elle-même, aurait une suite.

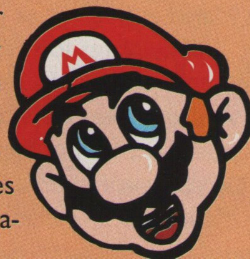




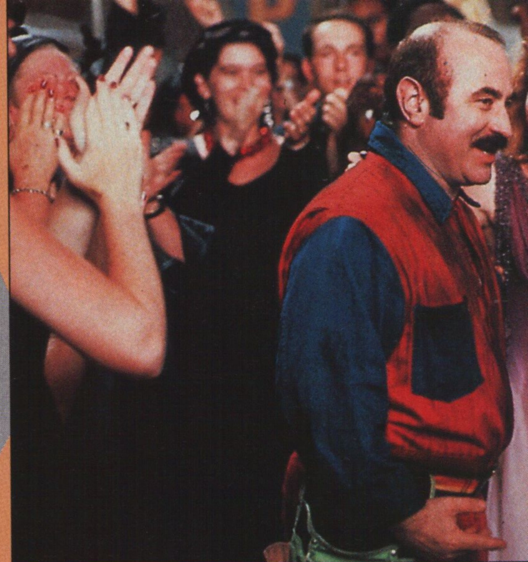


Le maître des plates-formes!

C'est ainsi que l'on a vu arriver un Super Mario Bros 2 puis, il n'y a pas encore si longtemps, un Super Mario Bros 3! Capcom a beau vouloir rivaliser avec sa mascotte Megaman, il faut admettre que Mario demeure le personnage de jeu vidéo le plus étrangement charismatique. Dès le second épisode, Mario pouvait attraper les monstres et les projeter, ou bien encore se servir de divers ustensiles. Dans le troisième volet de ses aventures, Mario se retrouvait dans un univers immense peuplé de centaines de créatures et truffé de passages secrets. Avec ce Super Mario Bros 3, on avait là ce qui pouvait se faire de mieux sur une 8 bits. Voilà pourquoi Mario est revenu mais sur la Super Nintendo, dans Super Mario Wolrd, le jeu de plates-formes le plus vaste jamais réalisé jusqu'à ce jour. L'un des atouts habituels des Ma-







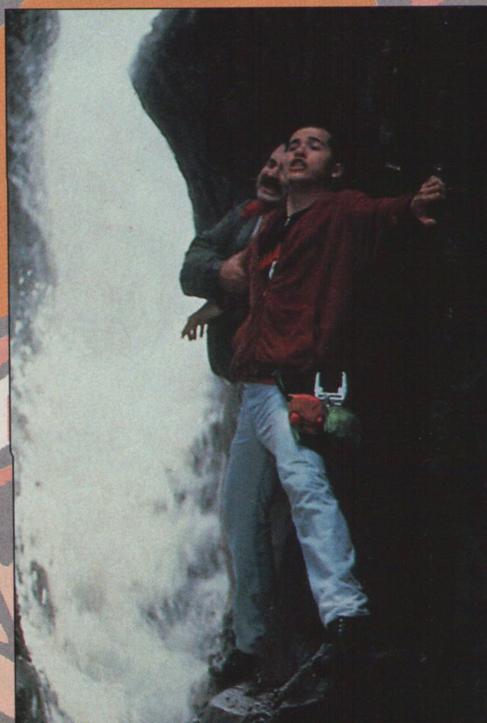




rios Bros, c'est leur univers toujours gigantesque! Et avec ce Super Mario World, il y avait vraiment de quoi faire! Avec des décors vraiment très beaux, et une multitude de niveaux et de passages secrets, Super Mario World est devenu, presque naturellement, la référence plates-formes, le label Nintendo affirmant la qualité du jeu. Déjà, à cette époque, Mario était une vedette. Le public découvrait les vrais jeux de plates-formes, les vastes jeux de plates-formes! Entre-temps, Mario venait aussi sur la Game Boy, et c'est ainsi que l'on avait Super Mario Land et, récemment, les connaisseurs l'attendaient avec impatience, Super Mario Land 2!

Mario, la totale!

Mais Mario et Luigi ne se contentent pas de seuls jeux de plates-formes. Assurés du succès qu'apporterait leurs seuls noms, on les a très vite retrouvés dans toute une série de jeux que l'on pourrait appeler les para-Mario. On commence par la 8 bits avec le Docteur Mario. Docteur Mario, c'est une espèce de Tétris pouvant se jouer à deux simultanément. A la fois original et drôle, le jeu s'est très vite retrouvé sur la Game Boy, histoire que vous puissiez en profiter vraiment partout. Mario ne pouvait plus vous quitter. AHL fait toutes les semaines, au moins, une partie de Docteur Mario, c'est un truc que lui a conseillé le Docteur Joypad pour garder la pêche tout le temps. Entre collègues... Dans le même esprit, est arrivé Mario et Yoshi, où Mario ne fait, en fait, qu'une rapide apparition lorsque vous gagnez. Là encore, le jeu peut se jouer à deux simultanément, mais l'on ne retrouve pas toutes les qualités d'un Docteur Mario. Mario et Yoshi est, lui aussi, arrivé sur Game Boy mais ça, tout le monde s'en doutait.



Mario en kart: le must de la course!

Enfin, la Super Nintendo n'est pas en reste car avec un titre comme Mario Kart, on ne peut pas dire qu'elle se fasse oublier. Vous voulez une course de voitures à la fois parfaitement réalisée et se jouant à deux en même temps. Eh bien, c'est Mario Kart qu'il vous faut. Nintendo semble avoir compris plus vite que tout le monde que les jeux se jouant à deux simultanément avaient beaucoup plus d'intérêt que les autres sortes de jeux. De ce fait, Mario Kart est une pure merveille et je vous renvoie au test d'Olivier que vous détaillait le jeu, comme il se doit de l'être. Toujours sur Super Nintendo, on a pu voir Mario Paint, le logiciel se jouant avec la souris. J'en profite pour glisser ici que Populous II peut se jouer avec la souris de Mario Paint, ce qui est toujours bon à savoir. Mario Paint, comme son nom vous l'indique, vous permettait de faire de jolis dessins. On dira ce que l'on voudra, le logiciel était tout de même destiné à un public jeune car lorsque









un éducatif console qui s'appelle Mario is Missing. Mario élargit son panorama d'action. Après les jeux de plates-formes, les jeux de courses, de réflexion, les éducatifs, Mario arrivera très prochainement au cinéma. En attendant, vous pouvez toujours vous trouver le dessin animé de Mario Bros puisque lui existe déjà! Il existe aussi une foule de gadgets du genre porte-clés ou oreiller en forme de Mario écrasé (je l'ai!) qui pourraient venir compléter votre collection! A vous de jouer, fans de Mario!



l'on veut vraiment dessiner, on passe sur PC ou sur Silicon Graphics. Enfin, et pour terminer la Mario's Saga, deux jeux éducatifs devraient bientôt faire leur apparition.

Mario en professeur!

Il s'agit, tout d'abord, d'un jeu sur micro intitulé Mario Teaches Typing. L'autre est

DOSSIER REALISE PAR T.S.R.

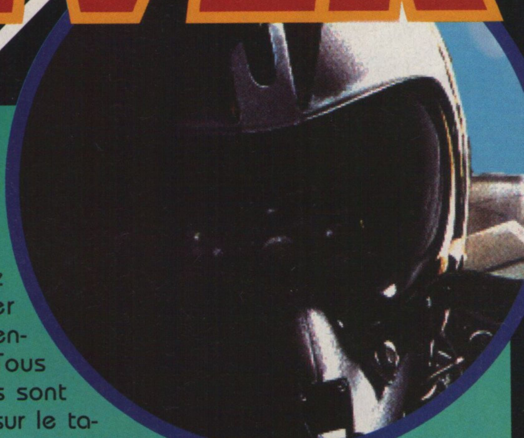


Previews

EDITEUR: ASMIK

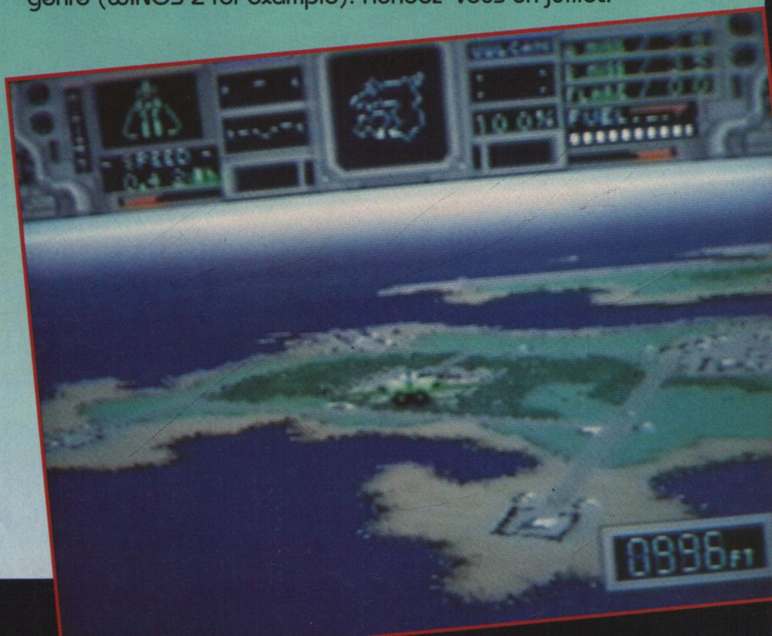
Super AIR DIVER





L'adaptation SFC de ce jeu Megadrive (jamais sorti en France) s'est fait attendre mais cette attente valait sans doute le coup. En effet, Super Air Diver appartient aux simulateurs de vols sur SFC qui ont tout simplifié pour notre plus grand plaisir! Adieu les commandes compliquées, adieu les voyants par milliers, on est loin des simulateurs sur PC! Et évidemment, qui dit simulteur de vol sur SFC dit DSP made in Nintendo: tout comme dans Pilotwings, un petit coprocesseur, situé dans la cartouche, permet au processeur central de la SFC de s'éclater avec une utilisation en continue du mode 7. En fait, Super Air Diver, c'est Pilotwings version guerrière. Les missions vous sont présentées par un gradé qui vous donne le choix du zing à piloter (F14D Super Tomcat, Thunderbolt II, Tornado, etc...). Les missions se déroulent en deux temps puisque vous devez d'abord intercepter des ennemis puis ensuite bombarder. Tous les renseignements sont présents à l'écran sur le tableau de bord, mais ne paniquez pas trop, il y a juste ce qu'il faut pour survivre sans se plonger dans des centaines de pages de doc'! L'utilisation du mode 7, quelque peu agaçante, s'avère tout de même bien efficace comparé aux autres consoles (notamment la Megadrive) et l'effet en rase-motte est vraiment saisissant. Bien sûr, les décors ne sont, comme d'habitude, pas très précis lorsqu'on les survole de près, mais il faut choisir: ou bien vous volez en altitude, c'est très joli mais ça à l'air statique, ou alors vous volez en rase-motte, ça fonce mais ce n'est pas très précis... De toute manière, ce qui compte, c'est de réussir les missions et de chasser du pilote ennemi. Et pour ça, on est servi par des dizaines d'ennemis dont les mouvements sont intelligents et dont vous aurez bien du mal à vous dépêtrer. Les amateurs d'action et les pros de la simulation version arcade, se délecteront sans doute de ce jeu attendu. Nous saurons, après le test, si cette cartouche de 4 MB tient ses promesses; on a déjà été déçu dans le genre (WINGS 2 for example). Rendez-vous en juillet.





Previews

JOE AND MAC CAVEMAN NINJA

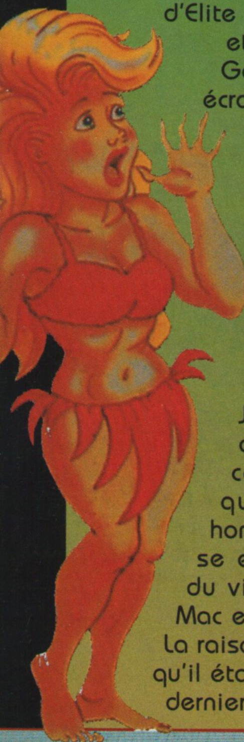
EDITEUR : ELITE



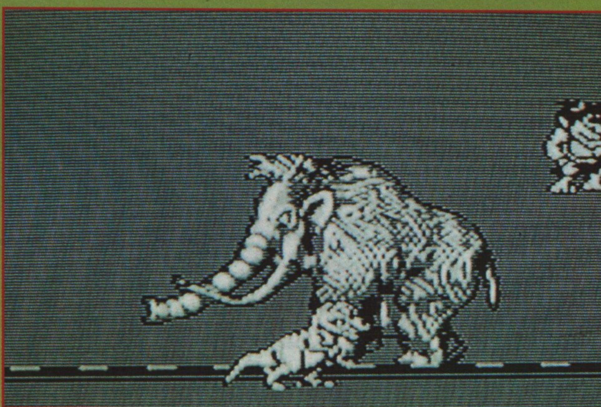
On commence à bien connaître ce jeu d'arcade originglement créé par Data East, car cela fait la troisième fois qu'il se voit adapté sur console Nintendo. Après la Super Famicom et la NES, c'est donc au tour de la Game Boy de s'y coller et le résultat semble très prometteur. Le jeu est quasiment terminé et la version que nous avons testée pour vous, augure du meilleur. En effet, loin de se contenter de transcoder bêtement les niveaux des autres versions, les développeurs d'Elite ont réellement adapté les sprites et les décors aux spécificités de la Game Boy. Le fait de jouer sur un petit écran et avec trois niveaux de gris ne gâche pas le jeu, pour la bonne et simple raison que tout a été reprogrammé.



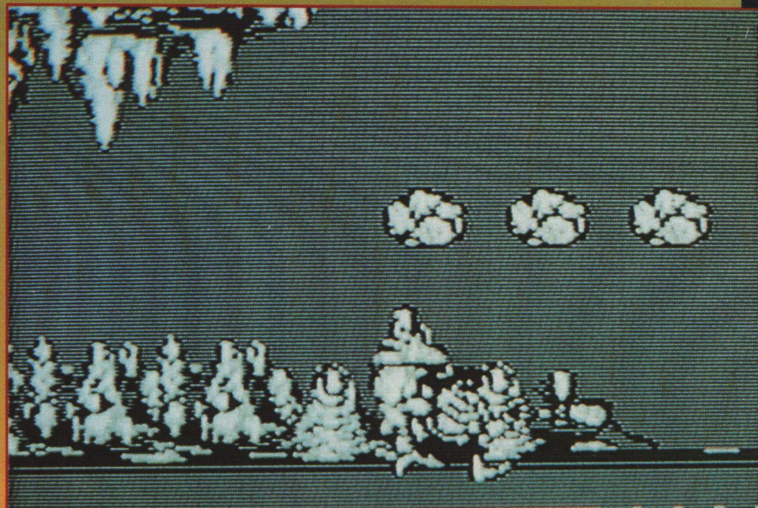




Bien sûr, on retrouve les hommes des cavernes, les dinosaures et les plantes carnivores, mais le plaisir est différent. Joe est toujours aussi fainéant dans cette version, puisqu'il laisse les hommes du clan adverse enlever les femmes du village pendant que Mac est parti à la chasse. La raison est, bien sûr, le sommeil profond de Joe alors qu'il était censé monter la garde... Pour se rattraper, ce dernier doit partir à la recherche des nanas du village et combattre des hordes d'ennemis néanderthaliens. Des ennemis humains s'approchent de vous, cachés dans des fourrés, ou encore vous survolent dans des aéroplanes en pierre plutôt anachroniques. A vous de vous débarrasser d'eux en leur lançant votre hache de pierre (au début) en attendant de récupérer d'autres armes. Le tir est possible, devant, mais aussi au-dessus de vous, ce qui est bien pratique contre les ptérodactyles, vous en conviendrez! A chaque fois qu'un ennemi disparaît, il laisse apparaître un item bonus qui améliore votre jauge d'énergie: cela va de l'épi de maïs au hamburger! Le jeu s'annonce sous les meilleurs auspices, techniquement parlant, puisque les graphistes n'ont pas lésiné sur les détails des décors. De même, la grandeur du jeu et l'action incessante promettent une durée de vie bien sympathoche. Voilà pourquoi on vous a causé de ce futur hit préhistorique sur Game Boy.

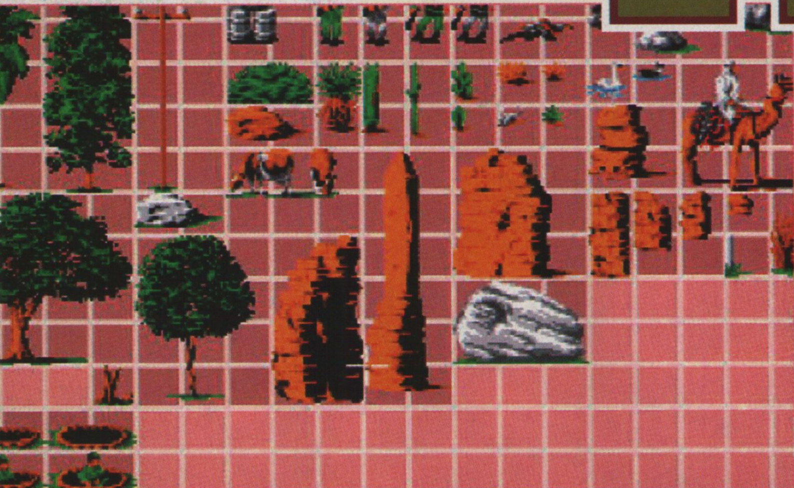


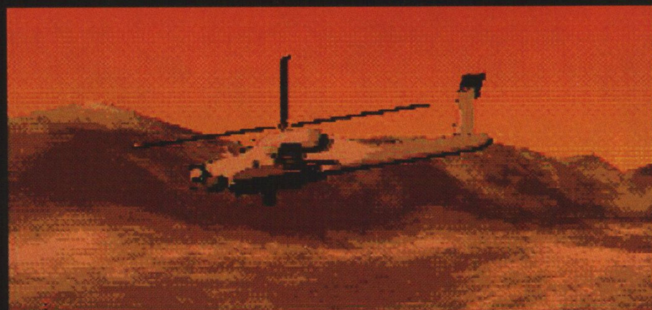




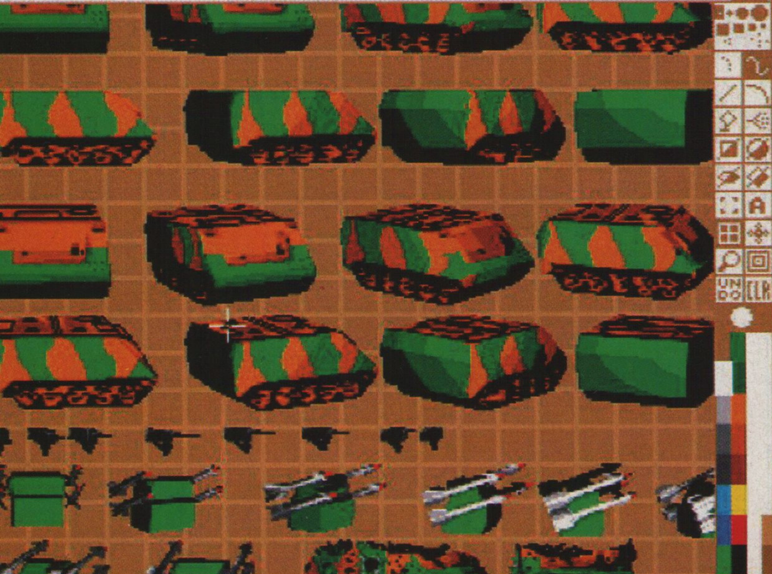
Previews

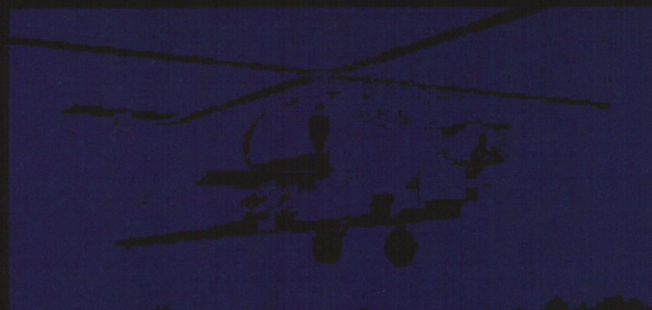
THUN





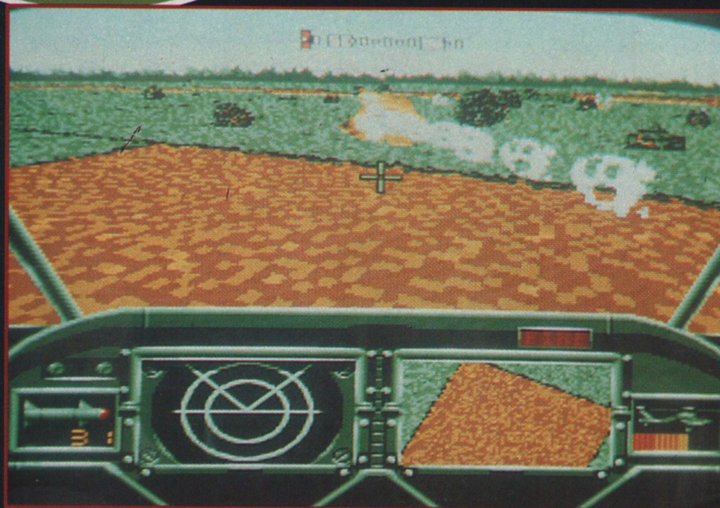
Pour ceux qui ont déjà entendu parler de ce jeu sur micro, sachez que la version Mega CD n'a à voir, avec ce jeu, que le titre et le scénario de base, car pour le reste, on est sur l'arrière-train quand on joue à ce quatrième jeu de Core Design sur Mega CD. Il faut dire que les mecs commencent à s'habituer à travailler sur la machine et, surtout, finissent par se rendre compte que l'on peut utiliser les capacités du Mega CD pour autre chose que les belles musiques! Je vous rappelle que cette machine possède des petits circuits (tout petits) lui permettant de réaliser des effets spéciaux que la Megadrive ne pouvait réussir sans ralentir lamentablement (rotations et zoom).

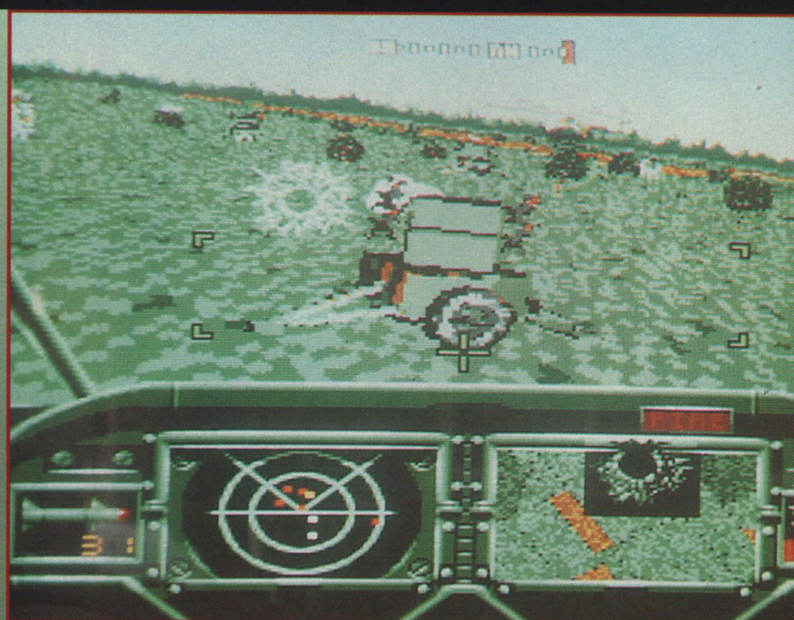




DERHAWK

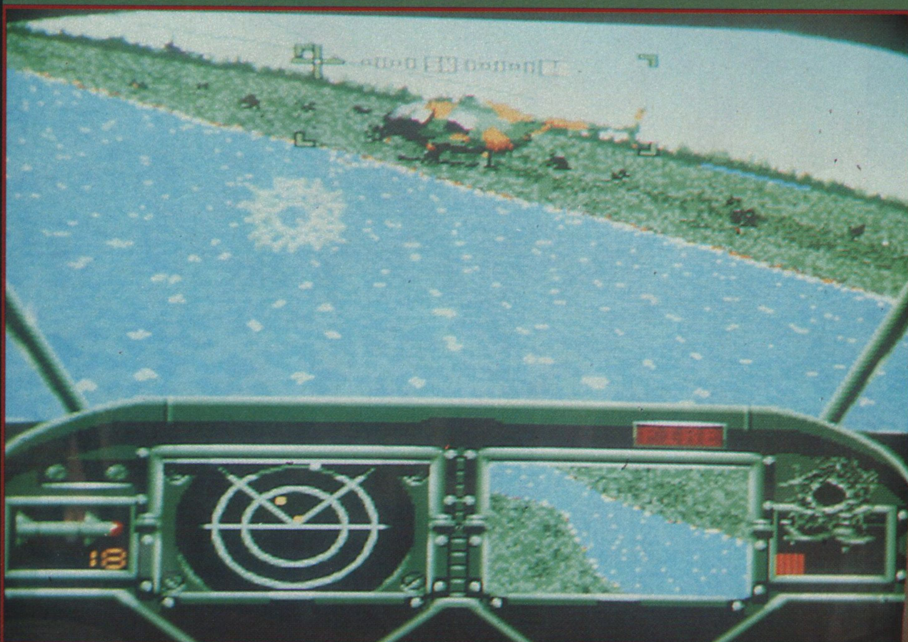
EDITEUR: CORE DESIGN





MODE 7 SUR MEGADRIVE

Thunderhawk est un jeu utilisant pleinement ces techniques qui rappellent fortement le fameux mode 7 de la SFC. Pour mettre dans l'ambiance, le jeu commence par une démo ahurissante en 32 couleurs et en fractales. Ensuite, c'est à vous d'intervenir dans un jeu de simulation guerrière en hélico. Les missions se déroulent un peu partout dans le monde et vous pouvez, d'entrée, choisir d'aller combattre en Amérique du Sud ou dans le désert. S'ensuit un briefing classique et c'est parti pour la mission. Attention! Si vous loupez une mission, vous êtes bon pour la corvée de patates! Dans le cas contraire, bonjour les médailles et, surtout, le droit de découvrir de nouvelles missions. Et qui dit nouvelles missions sous-entend nouveaux décors et nouveaux ennemis.



30 MÉGAS DE GRAPHISMES !

Support aidant, les développeurs ont pu stocker l'équivalent de 30 cartouches Megadrive pleines (8 MB) uniquement en graphismes, vous imaginez? Et comme les capacités du Mega CD sont pleinement utilisées, tous ces décors en 3D mappée tournent dans tous les sens et zooment sans arrêt. Ajoutez à cela tous les ennemis en sprites (tanks, hélicos, etc), des tonnes de musiques d'enfer qualité CD et vous aurez compris que, comme Sylpheed (preview dans Pad 19), Thunderhwak risque fort de surprendre tout le monde lors de sa sortie. Au fait, je vous rappelle que le Mega CD 2 sort en France en septembre; à vous de faire le rapprochement pour le futur...

Previews

Mister









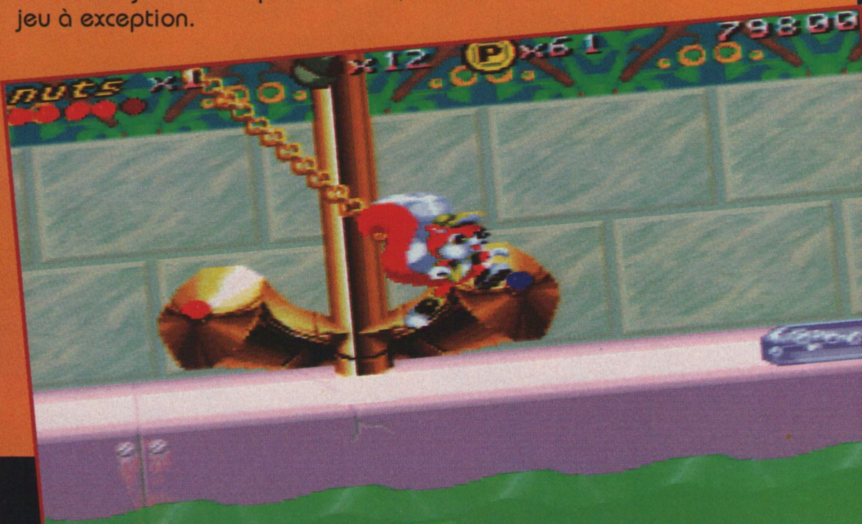
Attention: jeu d'enfer! Vous lisez la presse et vous connaissez l'existence de Mister Nutz, Pad vous en a déjà un peu causé! Vous savez qu'Océan nous prépare un sacré nom de nom de jeu de plates-formes sur Super Nintendo. Ce que vous ne savez pas, c'est qu'Océan est passé nous voir avec l'Eprom quasi définitive du jeu et que nous, eh ben, on a pris des tonnes de photos pour pouvoir vous faire partager ce que l'on peut appeler un jeu extraordinaire. Océan pense que Mister Nutz est le meilleur jeu à sortir pour l'année, c'est normal! Nous, on y a joué longuement et l'on pense à peu près la même chose. Le "à peu près" signifie que Mister Nutz est l'un des plus beaux jeux jamais vux sur la machine, ça c'est sûr, mais que d'autres jeux excellents sortiront aussi cette année (dont Bubsy, un autre jeu de plates-formes). Nous reparlerons de tout cela lors d'une prochaine preview ou lors du test.

COMPLETEMENT NUTZ!

La jouabiltié et l'animation ne sont pas ce qui nous a le plus marqué lorsque l'on a vu ce petit bijou. Ce sont les graphismes qui nous ont vitrifié l'âme et retourné le pois chiche! La finesse des détails de certains niveaux est tout bonnement renversante: tout y passe, de la maison aux extérieurs. La précision est due à un choix de dégradés impressionnant (et la palette de la Super Nintendo): les meubles rustiques de la maison sont d'un réalisme à tomber par terre. On trouve, ainsi, des éléments de décors superbes à tous les coins de tableaux; mais l'utilisation de ces éléments doit être à la hauteur de la grande qualité graphique, ce qui, heureusement, semble bien être le cas dans le jeu. Le personnage peut sauter, pousser, se pendre à ses éléments, le tout dans une animation extrêmement fluide. Nous n'avons, en effet, décelé aucun ralentissement parasite.

LA NOUVELLE VAGUE DES JEUX DE PLATES-FORMES.

Il est rare de donner un avis lors d'une preview et encore plus rare d'encenser un jeu avant qu'il ne sorte, mais Mister Nutz semble être un jeu à exception.



Nutz



EDITEUR: OCEAN



Les amateurs de jeux de plates-formes sont nombreux et n'ont jamais trouvé, depuis l'épisode Mario, de jeux à la hauteur. Je crois qu'avec Mister Nutz, une nouvelle vague du genre est en train de déferler sur nous: celle des jeux ultra spohistiqués graphiquement (ce qui n'était pas le cas pour Mario), hyper rapides et actifs. Par contre, même si le jeu semble très vaste et plein de recoins, je ne sais pas si l'on retrouvera un intérêt aussi prenant que Super Mario World en ce qui concerne le nombre de lieux à visiter. L'avenir nous dira si Mister Nutz est le jeu de l'année ou du siècle! En attendant; vous n'avez plus qu'à baver sur les photos exclusives et admirer les premiers clichés des derniers niveaux du jeu (ils sortent juste de chez le développeur, tout chaud!) Roulez-vous par terre en implorant Odin, Dieu et Mahomet en même temps, car l'attente va être longue avant de pouvoir jouer à ce jeu maléfique. Et oui, quand une preview est aussi explosive, l'attente ne se compte plus en semaines mais en secondes, ça fait beaucoup! Faites vite Océan, très vite...







Previews

FINAL

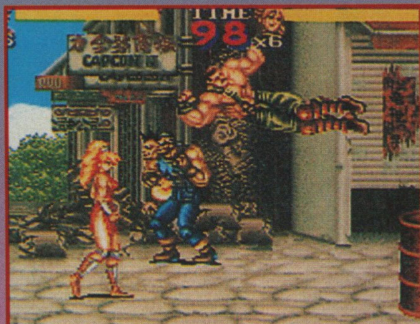






Tenez–vous bien au pinceau: la liste des beat-them-ups à sortir dans les mois prochains sur SFC est longue et plutôt prestigieuse. Dans l'ordre de sortie, les japonais vont pouvoir jouer à Final Fight 2, World Heroes, Art of Fighting et Fatal Fury II, sans parler des autres jeux comme Death Bread ou encore Ultimate Fighter. Mais commençons par un jeu qui, au moment où vous lirez ces lignes, sera sorti au Japon et fera de nouvelles victimes: Final Fight II!

Le fait est assez rare chez Capcom mais Final Fight II sur SFC n'est pas une conversion d'arcade, il s'agit bel et bien d'un jeu original et conçu pour la Super Famicom (dans un premier temps). Il n'est, en effet, jamais sorti de suite en arcade au fameux et mythique Final Fight. La saga continue ainsi donc sur SFC et l'on retrouve les héros, la baston et l'ambiance beat-them-up qui nous avaient tant plu dans les premières versions (Final Fight et Final Fight Guy) ou presque! Certains râleurs se plaignaient, en effet, de ne pouvoir jouer avec tous les héros du jeu d'arcade (à savoir Cody, Guy et Haggar) et d'autres, avec raison, de ne pouvoir jouer à deux simultanément. Avec Final Fight 2, fini les râleurs! On pourra jouer, dans cette version, à deux joueurs simultanément et les héros seront au nombre de trois: Haggar et deux nouveaux, Carlos et Maki (une nana). Les graphismes seront également légèrement supérieurs mais délibérément plus variés, puisque le jeu se déroulera non plus dans la même ville mais dans le monde entier (tiens, tiens, ça me rappelle quelque chose!) De plus, l'animation ne souffre d'aucun ralentissement et les sprites sont un chouilla plus grands. On peut donc s'attendre à du grand spectacle, même si les surprises ne seront pas vraiment au rendez-vous: les coups seront habituels et la progression fera intervenir un ou deux passages verticaux, la globalité du jeu restant à scrolling horizontal, comme dans le premier épisode. Que voulez-vous, on ne change pas une équipe qui gagne





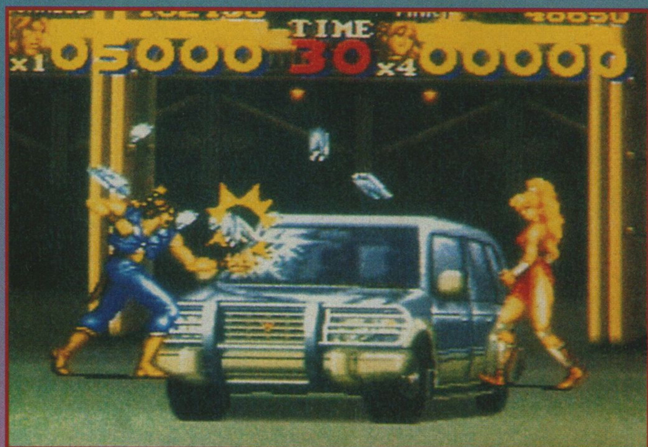


FIGHT II

EDITEUR: CAPCOM

et Capcom nous a fourni, avec cette cartouche de 10 MB, un excellent travail, pas original mais dans la cointinuité du succès du premier jeu. De toute façon, je vous connais comme si je vous avais fait: vous vous jeterez sur Final Fight II, bande de voyous!

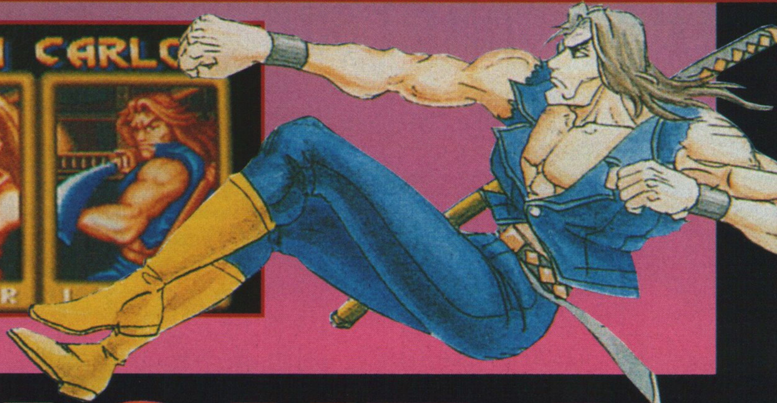












FINAL FIGHT II

LE MONDE DE LA PERFECTION
NEO GEO

WORLD HEROES 2

146 Mega

NEO • GEO NEO • GEO

Courez vite dans l'un de ces magasins et entrez dans le monde de World Heroes II

VIDEO GAMES 69
308, rue Etienne Poulet
69400 VILLEFRANCHE/SAONE
Tel: 74.68.84.47.

SHORT CIRCUIT
68, rue Saint Jean
62520 LE TOUQUET
Tel : 21.05.86.08.

Auchan
LE PONTET
Rayon Jouet
84 AVIGNON NORD

EVRY GAMES
7, Venelle B. Franklin
91000 EVRY
60.77.68.95



CONSOLE GAMES
102, Bis Route de Lille
62300 LENS
Tel : 21.67.48.10.

GROUPE **Séquence news**
N° 1 du Jeu Vidéo
Revendeur SNK Néo-Géo depuis 1789 ..!

LYON 7, cours Gambetta	78-60-33-60
NANTES 21, Place Viarme	40-35-42-42
NICE 4, rue Lépante	93-92-62-20
CHARTRES 10, rue Noël Balay	37-36-33-26
ROCHE S/YON 4, Pl Napoléon	51-36-15-25
RENNES 3, rue du Puits Mauger	99-31-11-26
VANNES 14, rue E. Burgault	97-68-20-68

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 56200 LA GACILLY

NEO • GEO NEO • GEO NEO • GEO

DIGIT CENTER
N°15 Centre Commercial V2
Niveau Haut (A côté Pizza Paï)
59658 VILLENEUVE D'ASCQ
Tel : 20.47.44.23.

GAME'S
Le plus grand choix de jeux
PARLY 2
Centre Commercial Tel.39.55.19.20.
VELIZY 2
Centre Commercial Tel.34.65.18.81.
CERGY 3
C. C. Les 3 Fontaines Tel.30.75.95.42.
LILLE
Grand Place Tel.20.13.92.92.
ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tel.30.57.13.43.

LUDOTEC
104 Faubourg Montmélian
73000 CHAMBERY
Tel : 79.85.06.33.

VIDEOMAT
11, Av de la Gare
59600 **MAUBEUGE**
Tel: 27.65.19.59.



10 Grande Rue
91260 Juvisy/ Orge
Tel: 69.45.66.83.

AMICROPUCE
10mn d'ORLEANS
NEUF
OCCASION
ECHANGE
LOCATION
56 Grande Rue
45510 JARGEAU
Tel- 38.46.10.31.

SUB-ESPACE

95, Av Foch
76000 LE HAVRE
T : 35.42.48.77.

BIG STORE
10, Place de la République
56400 AURAY
Tel : 97.24.06.72.



Rue Arago ZAC de Ther
60000 Beauvais Tel: 44.02.99.66.

BLANC MUSIQUE
6, rue Stéphanopoli
20000 AJACCIO
Tel : 95.21.07.62

Volusia
LA REFERENCE NEO.GEO
Tel : 80.41.86.43.
2,rue Millotet 21000 DIJON

PHONOLA
Centre Co. GRAND VAR
83160 TOULON
LA VALETTE
Tel : 94.75.18.20.



Beaulieu 2000
17138 PUILBOREAU
Tel : 46.68.12.13.

CALCULS ACTUELS
49, rue Paradis
13006 MARSEILLE
Tel : 91.33.33.44.

STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL : 48.05.48.23.
METRO : REPUBLIQUE OU OBERKAMPF
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : 44.07.04.61.
METRO : CARDINAL LEMOINE OU JUSSIEU
A L'ANGLE DU 7 RUE DES ECOLES

VIDEO GAMES
Passage de la Mésange
67000 STRASBOURG
Tel : 88.23.22.85.

GAME'S
Au Service
de la console de Jeux
7, Bd Kennedy
Tel:93.22.55.21. 06800 CAGNES/ MER

VIDEO GAMES
Centre C.St Jacques
57000 **METZ**
Tel: 87.37.01.46.
Gal. St Sebastien
54000 **NANCY**
Tel: 83.35.49.33.

ESPACE 3
VENTE PAR CORRESPONDANCE
Tel : 20.87.69.55.
RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN
LILLE 44, rue de Béthune Tel : 20.57.84.82.
4, rue Faidherbe Tel : 20.55.67.43.
STRASBOURG 6, rue de Noyer Tel : 88.22.23.21.
DOUAI 39, rue St Jacques Tel : 27.97.07.71.

NICE


4,rue Lepante
06000 NICE
Tel : 93.92.62.20.

BASE 4
PAU
Tel : 59.83.78.78.
ANGLET
Tel : 59.52.47.51.
TARBES
Tel: 62.51.36.13.

Video Game Land
Le spécialiste des jeux vidéo.
1373 ch. de Wavre
1160 BRUXELLES
Tel : 02/675.45.64.

Carrefour
LIEVIN
2, rue M. Lietard
62802 LIEVIN Cédex
Tel: 21.44.33.33.

ULTIMA GAMES
5,Bd Voltaire
75011 PARIS
Tel:(1)43.38.96.31.



+ de 80 Jeux neufs
+ de 50 Jeux d'occasions
RACHAT ET ECHANGE DE TOUS VOS JEUX & CONSOLES NEO.GEO
17, rue des Ecoles PARIS 5ème Tel:(1)43.29.05.05.

C'GAMES
11,rue Pierre Semard
26000 VALENCE
Tel: 75.81.56.47.

TRUST
- 29, rue Aux Juifs
- Centre Co. St SEVER
76100 **ROUEN**
Tel : 35.63.89.09.

STAR GAMES
2, rue Lafayette
66000 PERPIGNAN
Tel: 68.56.76.20.

Egalement disponible dans toutes les fnac

Previews

MON



OUVRIR DES PORTES!

L'action est vue en 3D isométrique et chaque niveau consiste à fouiller des lieux en progressant dans des parcs, des bosquets, en longeant les murs de maisons, ou encore en nageant dans les bassins. Le but est de passer sur des personnages pour les sauver en gagnant des points au passage. Une fois que tous les habitants seront en sécurité, une porte dimensionnelle vous mènera dans un nouveau stage, toujours plus dangereux. La première fois que l'on joue à Monsters, on est quelque peu désorienté par ce jeu qui fait d'abord penser à un jeu micro, mais après cinq minutes de jeu, on comprend qu'il est bel et bien un jeu d'action/aventure (recherche) purement console. Les sprites des monstres sont hilarants et l'on en découvre de nouveaux à chaque stage.

La dernière fois que Lucas Art a fait un jeu sur Super Famicom, il s'agissait de Super Star Wars et l'on ne s'en est toujours pas remis! Alors, quand cette firme nous annonce un nouveau jeu, on a plutôt tendance à se jeter dessus. Attention! Monsters n'a pas du tout l'envergure ludique et technique que possédait Star Wars. Par contre, ce jeu est intéressant à plus d'un titre et l'on peut même dire, après y avoir longuement joué, qu'il est complètement passionnant! Vous dirigez, en effet, un type hyper cool et au look complètement dégenté. Ce dernier doit aller collecter des bonus d'armements, pour mieux pouvoir se défendre contre les ennemis qui l'attaquent sans cesse. Jusque là, rien de bien original. Mais quand je vous aurai dit que les armes sont un pistolet à eau, des canettes de coca faisant office de bombes, ou encore un extincteur, vous aurez compris que monsters est différent de ce qui se fait sur SFC, on n'en attendait pas moins de la part de Lucas Art.







NSTERS

EDITEUR : LUCAS ARTS

LE DÉLIRE, MAN!

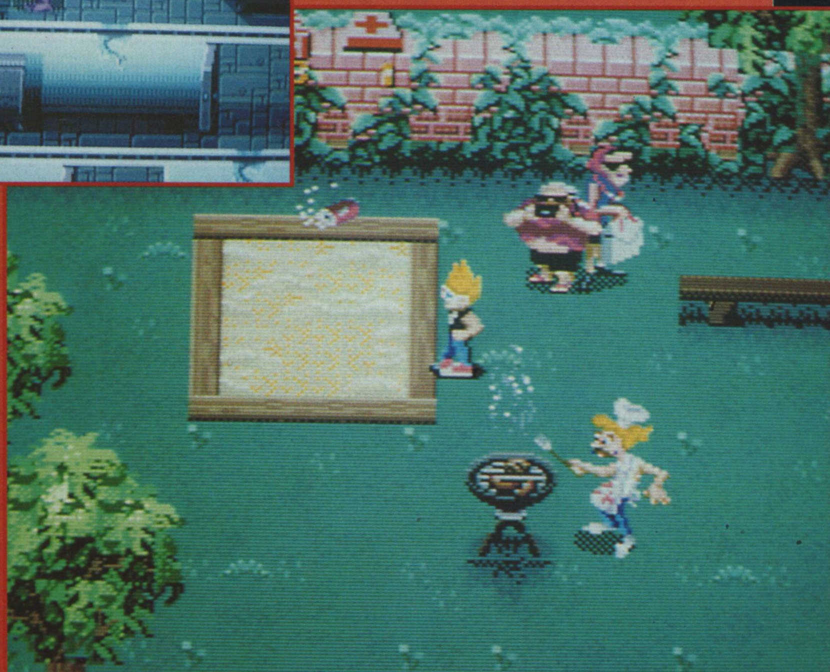
Tout est basé sur la dérision et le rire, sans pour autant occulter l'intérêt ludique et placer le challenge assez haut. Les graphismes sont bons sans être excellents, mais l'animation est ultra fluide et le jeu tellement éclatant que l'on ne désire qu'une seule chose lorsqu'on y joue: progresser plus loin! Des tonnes d'originalités viennent, en effet, surprendre le joueur à chaque coin de tableau: des fourmis géantes qui escaladent les murs, des mecs qui brisent les murs avec des tronçonneuses et autres tampolines vous permettant de sauter par dessus des obstacles, on nage en plein délire! On attend avec impatience la version finale de ce jeu très original qui peut être joué à deux simultanément. la cartouche de 8 Mb (avec système de password pour les sauvegardes) sortira vers la fin de l'année.



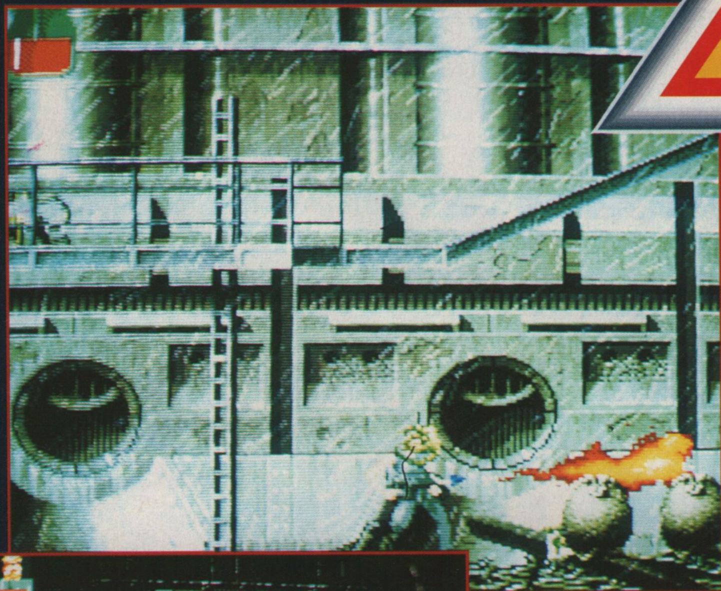


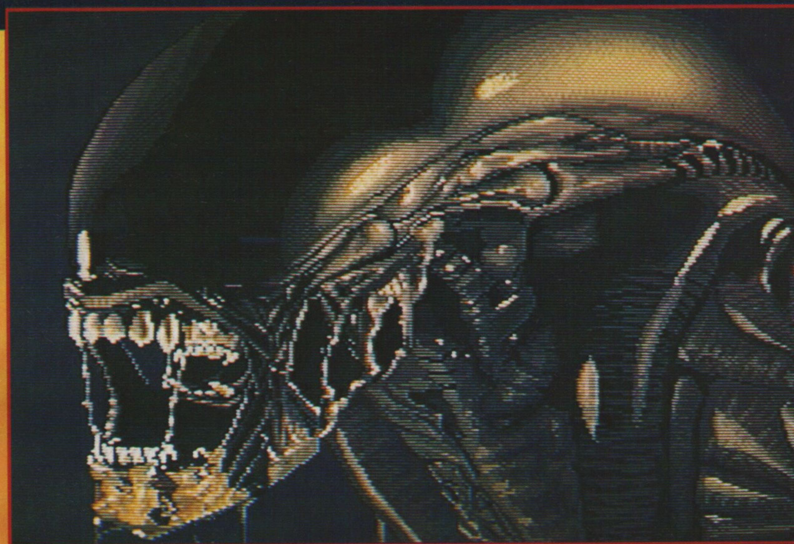






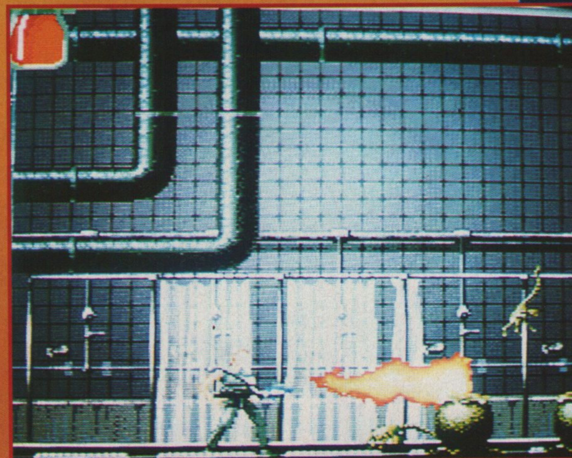
ALI











On peut dire qu'on l'attend ce jeu et la préversion que nous avons testée ne nous a pas fait changer d'avis! Acclaim est grand habitué des licences juteuses mais pas toujours des jeux réussis. Dans le cas d'Alien 3, c'est la totale: le scénario est celui du film, l'ambiance idem et le jeu semble complètement réussi. Après une présentation assez complète qui retrace le début du scénario, on est plongé rapidement dans l'ambiance puisque Ripley fait son apparition à l'écran, lance-flammes à la main! On tâtonne un peu et l'on comprend vite la situation: voilà Ripley, perdue dans les galeries de Fiorna 6, un complexe pénitentiaire interplanétaire.

UN SCÉNARIO À LA ALIEN!

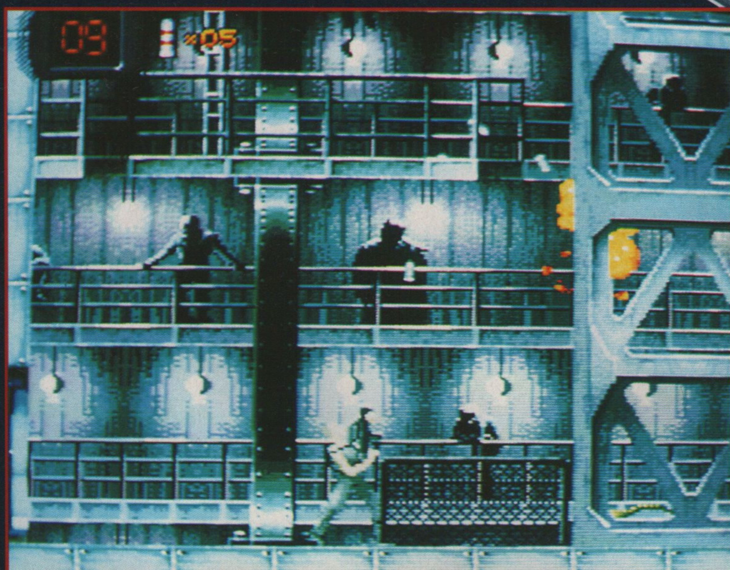
Mais que fait Ripley dans cette galère? Pourquoi est-elle tondue? Pourquoi est-elle munie d'un lance-flammes? Et surtout, pourquoi des aliens rampent-ils déjà vers elle? Il suffit de se rappeler que Ripley, le Cpt Hicks et une petite fille de 12 ans (plus une moitié d'androïde pour ceux qui ont vu Aliens) voyagent dans un vaisseau spatial en direction de la Terre. Tout le monde est endormi, sous cloche, lorsqu'un signal d'alerte retentit. On a juste le temps de voir une larve d'alien tomber sur la cloche de Ripley et celle-ci se fait éjecter hors du vaisseau qui explose, emportant avec lui Hicks et la petite fille. Ripley atterrit sur la planète pénitentiaire, accompagnée par quelques larves qui n'arrivent pas à la quitter! Résultat des courses: Alien 3, le film, avec des tonnes d'aliens qui recommencent à harcerler Ripley et qui bouffent tous les prisonniers un à un!

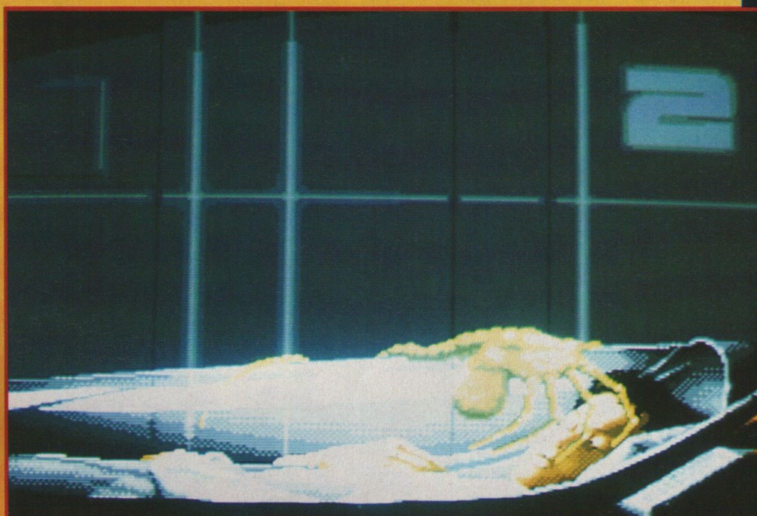
7 MISSIONS SUICIDES...

Dans le jeu, vous débutez en tant que Rippley et vous avez accès à une porte de terminal (comme il en existe plusieurs dans le jeu). Vous pouvez y découvrir une carte du complexe entier et, surtout, choisir une des 7 missions proposées parmi les suivantes: Seek and Destroy, Rescue and release, Hunt or hunted, Party time, Turn and burn, Seal and secure n.1, Power link-up n.1. Toutes ces missions sont indépendantes et consistent à détruire des oeufs d'aliens, aller libérer des prisonniers

EN3

EDITEUR: ACCLAIM• SORTIE PREVUE FIN JUIN

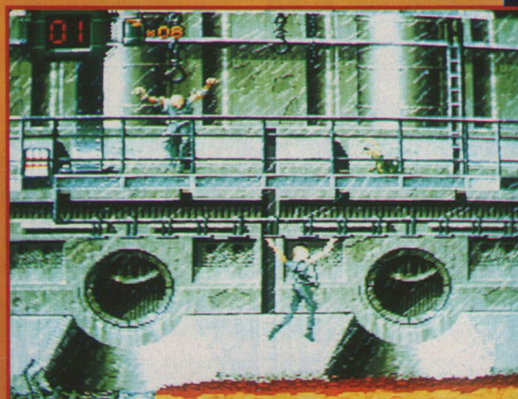


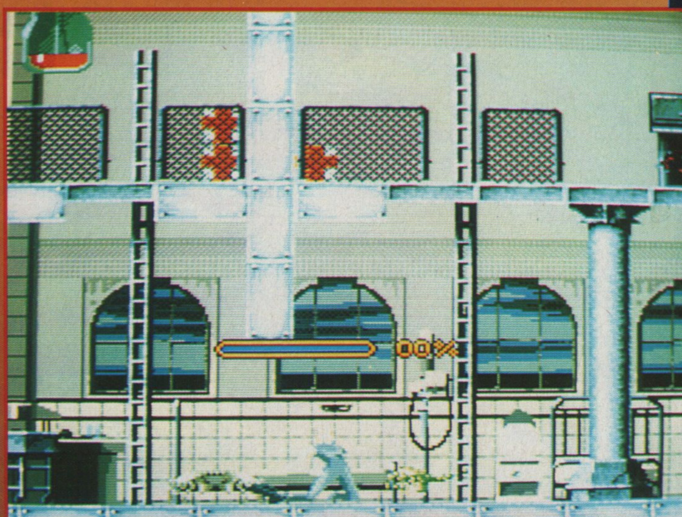


pris dans des cocons, ou encore, réparer des avaries. A chaque fois, un plan peut vous aider à connaître et localiser les cibles. Vous pouvez choisir les missions dans n'importe quel ordre. Lorsque vous ressortez, vous vous trouvez dans les galeries que tout le monde connaît sur Megadrive, avec les labyrinthes de tuyaux, mais vous pouvez sortir du complexe des deux côtés et même accéder à d'autres salles intérieures, en entrant dans des portes que vous rencontrez. Vous imaginez un peu la complexité et la grandeur de ce jeu qui vous laisse complètement libre de vos mouvements.

DES GRAPHISMES GOTHIQUES ET NOIRS.

L'intérêt ludique est donc là, sans aucun doute, mais qu'en est-il de l'aspect technique de ce jeu? Pas de mystère, je préfère vous prévenir de suite: attendez-vous à du grand, du très grand sur Super Famicom! Les graphismes sont ce que nous avons vu de plus beau et réaliste sur cette console. L'ambiance morbide, froide, métallique et dramatique du film est merveilleusement bien rendue. Les bestioles sont fabuleuses dans leur animation (certaines se jettent à votre visage, d'autres font gicler de l'acide) et les décors sont d'une finesse glaciale. L'animation est sensationnelle et le système d'armement est tout bonnement génial; il suffit, en effet, d'appuyer sur les boutons A, B ou Y pour tirer des munitions différentes, simple mais efficace. On n'a même plus besoin de sélectionner une arme, elles sont toutes les trois prêtes. Un compteur de munitions appraraît à chaque tir à la mitrailleuse, au lance-flammes, au canon. L'effet pour chacun d'eux est saisissant: les bombes rebondissent avec un bruit métallique avant d'exploser et le lance-flammes déchire la demi-obscurité de gerbes rougeoyantes. Mais je vous laisse admirer les clichés en vous donnant rendez-vous au test complet du jeu, après sa sortie officielle le 25 juin, sans doute dans le prochain numéro.





Super BACK TO THE FUTURE 2

EDITEUR: ATLUS

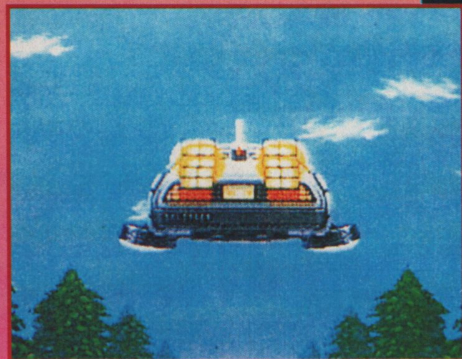
A une époque où les éditeurs de jeux se disputent les grosses licences cinématographiques à coups de paquets de dollars, un film comme Back to the Future II était passé au travers des adaptations, curieusement d'ailleurs. Mais pas de panique les gars, Mac Fly arrive sur Super Famicom pour le mois de juillet dans une cartouche de 8 MB. Je vous rappelle qu'après avoir fait un petit tour dans le passé et avoir tout tenté pour que son père rencontre bien sa mère afin de faire crac crac, Marty et Doc repartent dans le futur. Et qui trouve-t-on dans le futur? Le grand crétin universel qui se reproduit au cours des âges: Biff, celui qui tape toujours sur le sommet du crâne de Marty en lui hurlant "y'a quelqu'un Mac Fly?" Le jeu met donc Marty et Biff l'un contre l'autre et vous contrôlez, évidemment, le gentil, Marty of course!

SKATE-BOARD DANS LE FUTUR!







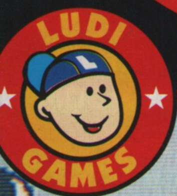


Autant le film était excellent et plein de scènes d'actions, autant le jeu qui s'en inspire s'annonce comme quelque peu ennuyeux. Il ne reprend, en effet, que la scène du skate-board futuriste. Rappelez-vous: lorsque Mac Fly se fait poursuivre par la bande de Biff et qu'il utilise un skate-board bizarre qui flotte dans les airs et glisse à toute vitesse à quelques dizaines de centimètres du sol. Tout le jeu est basé sur cet objet qui sert au héros à progresser. Mais pas de panique, les graphismes sont complètement fous, colorés et donnent un aspect très cartoon au jeu. Deuxièmement, les concepteurs ont choisi de faire évoluer Marty dans un jeu de plates-formes, même si ce dernier se déplace en skate-board. On retrouve donc des items bonus, des ennemis à rétamer et des passages à traverser sans y laisser sa peau. On attend donc avec impatience cet été, pour savoir si cette adaptation est un grand jeu d'action ou une daube sans intérêt. Les clichés font plutôt penser à bon jeu, qu'en pensez-vous?

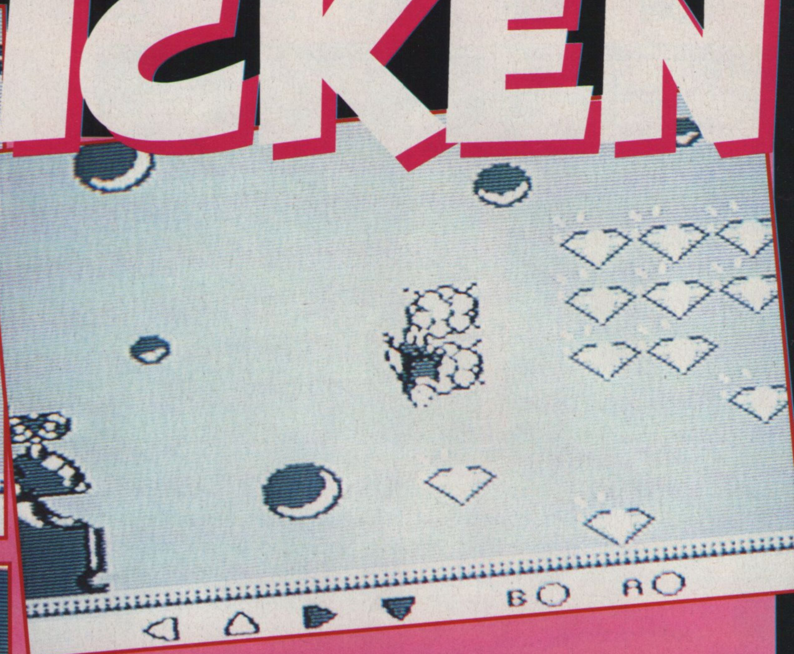
Previews

EDITEUR: MINDSCAPE

ALFRED CHICKEN

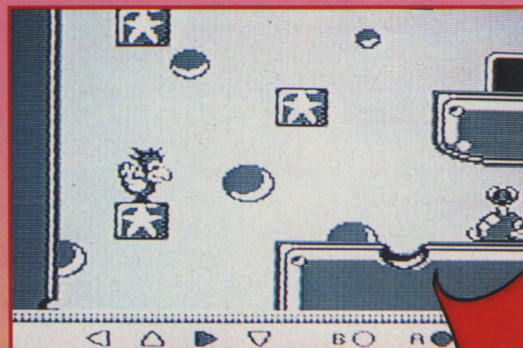




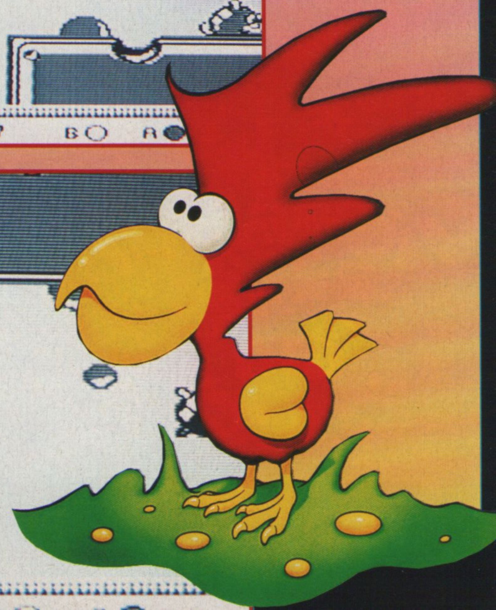




Alfred est un nouvel héros et il ne s'agit pas d'un humain: c'est un oiseau! Alfred a besoin de vous car ses ennemis de toujours, les Meka Chickens, ont enlevé ses potes, Billy Egg et ses frères. Vous allez conduire notre nouvelle star dans un monde magnifique et magique de 11 niveaux. Alfred Chicken est un jeu d'action dans lequel vous devrez aussi faire appel à votre bon sens. Les passages, sont en effet, de plus en plus tarabiscotés avec des pièges partout et des ennemis plutôt colants! Vous progressez ainsi dans un monde labyrinthique en vue de profil et faites des découvertes à tous les coins de tableaux. Vous pouvez appuyer sur des boutons poussoirs, enclencher des mécanismes, utiliser des ressorts pour vous élever très haut; j'en passe et des meilleures... votre seule arme est votre bec! Pour éliminer un ennemi, vous devez sauter dans les airs et retomber en piqué sur ledit ennemi. L'effet est, en général, immédiat. Votre bec vous sert aussi à enclencher des mécanismes. Des tonnes de bonus se trouvent cachées un peu partout dans le jeu, et vous devrez ne pas lésiner sur ceux-ci si vous voulez progresser dans ce jeu qui semble immense et reste assez difficile. La durée de vie s'annonce plutôt intéressante. La cartouche de 1 MB est prévue pour le mois prochain et sera distribuée par Ludi Games en France. Vous découvrirez alors le monde merveilleux d'Alfred le poulet et de ses amis.



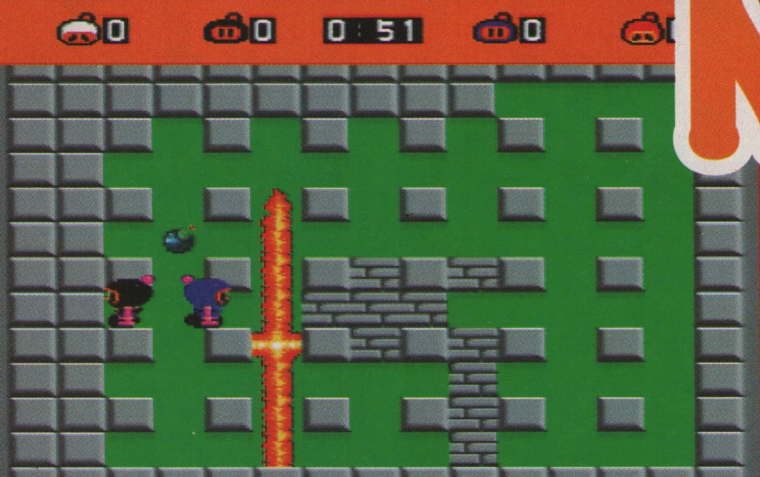




Previews

BOMBER MAN

EDITEUR : HUDSON SOFT





Juste avant le bouclage, Ludi Games nous a annoncé une super bonne nouvelle concernant Super Bomber Man, dont nous nous apprêtions à tester la version Super Famicom made in Japan. Pas la peine de se jeter dans les boutiques d'import, la version française Super Nintendo de Super Bomber Man sort en juin. Nous sommes tous fans de Bomber Man sur NEC à Joypad et nous éclatons comme des bêtes sur la version remix sortie au début de l'année (Bomber Man 93). Aussi, lorsque l'on a su qu'Hudson sortait enfin une version SFC, on s'est tout de suite demandé si l'on pourrait y jouer à cinq simultanément comme sur PC Engine. Car j'ai beau chercher, je ne vois pas d'autres jeux vidéos dans l'histoire à avoir été aussi prenants à plus de deux joueurs simultanément.

ADAPTEUR SUR SFC: LE MULTI-PLAISIR!

Un adaptateur spécial cinq joueurs est sorti au Japon en même temps que Super Bomber Man. Cet adaptateur se branche sur l'entrée de la deuxième manette et comporte quatre entrées paddle. Cet adaptateur sera distribué par Ludi Games vers Noël. Le problème est que l'on ne peut jouer qu'à quatre joueurs simultanément dans la version Super Nintendo, va comprendre Charles! Ce détail est sans doute dû au fait que les programmeurs ont voulu éviter tout ralentissement tant le nombre de sprites à l'écran est important en mode multi-joueurs. Ce n'est pas vraiment dramatique car l'éclate est totale à quatre joueurs.

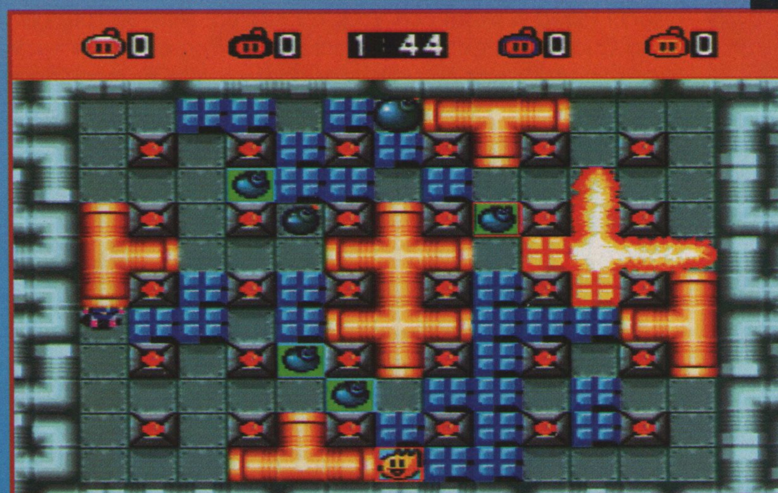


KÉSAKO BOMBER MAN?

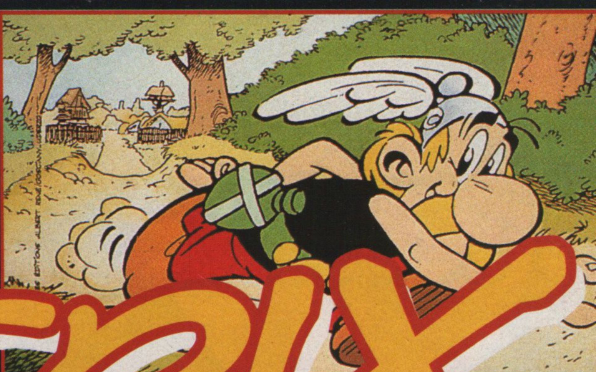
Pour ceux qui découvrent Bomber Man, sachez qu'il s'agit d'un petit poseur de bombes qui se retrouve accusé d'un meurtre qu'il na pas commis. Voilà notre petit bonhomme enfermé au fin fond d'une prison. Il va utiliser ses bombes pour s'évader et passer ainsi de salle en salle. En mode un joueur, vous devez passer chaque salle en trouvant la porte cachée derrière un bloc. Comment faire? C'est simple: il suffit de poser des bombes un peu partout.
En mode battle, vous faites de même mais avec d'autres Bomber Man ennemis qui veulent votre mort.
De 1 à 4 joueurs simultanément (joués par des humains ou par la machine), les parties s'enchaînent à un rythme infernal.
Des bonus apparaissent lorsqu'un bloc explose et vous permettent de poser plusieurs bombes d'un coup, de donner des coups de pied dedans, ou encore d'augmenter leur puissance. Plus de détails dans le test du mois prochain, hop, boum!







MERCI A TOP GAMES QUI NOUS A PRÊTÉ CE JEU EN VERSION JAPONAISE



ASTERIX



EDITEUR : INFOGRAMMES





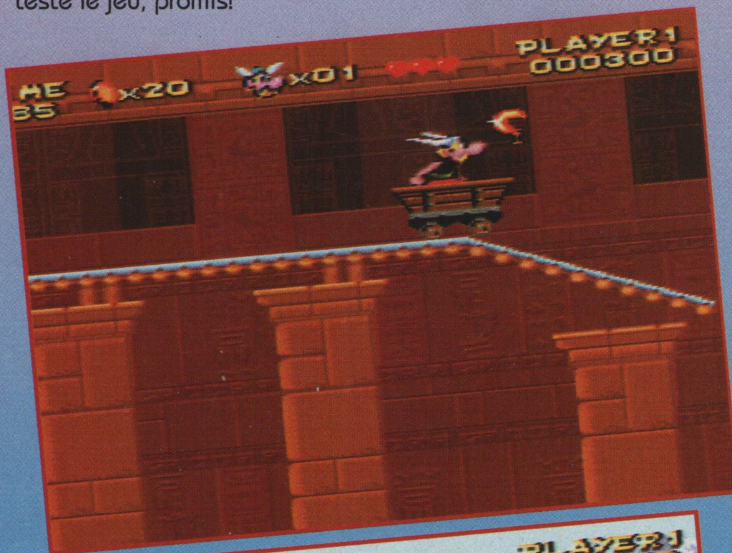
Nous vous avons déjà un peu parlé des versions Game Boy et Super Nintendo d'Astérix dans le dernier numéro de Pad, mais depuis, nous avons reçu de nouveaux éléments marquants de la version Super Nintendo. Voici donc des clichés de la version définitive du jeu que nous testerons le mois prochain. La version Game Boy est testée dans ce numéro. Je vous rappelle que ce jeu est 100 % français et qu'il est, pour cette raison, obligatoirement réussi! Redevenons sérieux et parlons de cette version quasi–définitive reçue au journal. Le résultant s'annonce vraiment excellent, d'autant qu'il s'agit d'un bon vieux jeu de plates–formes comme on aime!

RECHERCHE OBÉLIX DÉSESPÉRÉMENT!

Vous contrôlez Astérix qui doit venir en aide à son grand ami, Obélix, pris en otage par les romains. Astérix veut surtout intervenir avant qu'Obélix ne détruise tout dans les arènes de Jules César. L'Empereur semble, en effet, avoir décidé de le jeter aux lions. Si Obélix se retrouve face à des gladiateurs, il risque de mal le prendre et de tout casser autour de lui! Voilà donc le petit héros gaulois qui quitte le village pour retrouver Obélix. Ce qu'il ne sait pas encore, c'est qu'il va voyager, l'ami Astérix! 4 mondes l'attendent, de sa forêt gauloise au désert de l'Egypte en passant par l'Hispanie. Je ne vous parle pas des moyens de locomotion utilisés puisqu'ils vont du dos de sanglier au navire pirate (les fameux pirates de la BD, mort de rire!)

DOUZE NIVEAUX, QUATRE MONDES, LE COMPTE EST BON!

Un total de 12 niveaux attend donc Astérix qui possède son poing (il frappe un peu à la manière de Popeye) et passe son temps à trouver des bonus précieux, sur son chemin jonché de romains. Le jeu est très vaste et plein de pièges originaux dans le genre. Les graphismes sont superbes et dignes de la BD, les animations idem. Il fallait bien cela à un héros gaulois et à une firme française (Infogrames). On attend la version ultime et l'on teste le jeu, promis!





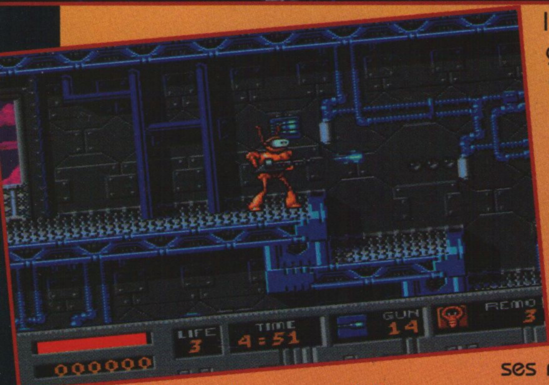
Previews

BOB

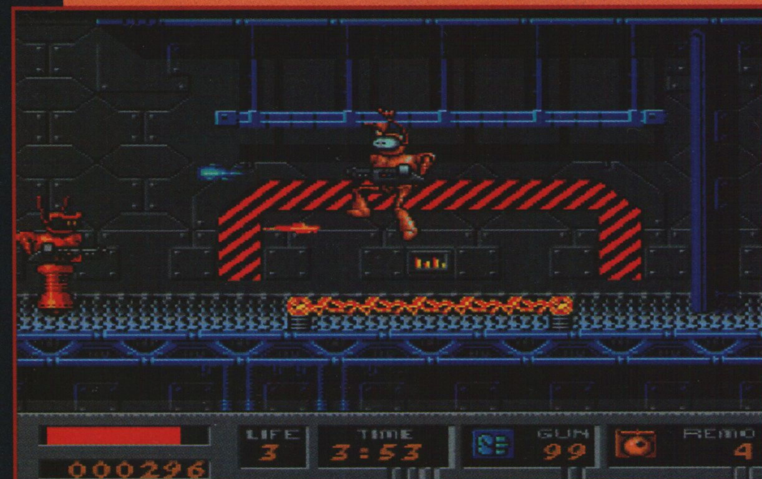
EDITEUR:ELECTRONIC ARTS







I'm Bob and this is my gun! Voilà à peu près comment se présente BOB, le nouveau tueur galactique, le dragueur extra-terrestre qui tire au lance-flammes! Figurez-vous que cet ahuri de Bob était en train de promener (petite balade intergalactique) l'une de ses nombreuses conquêtes, lorsqu'un voyant s'alluma, un gros voyant rouge qui clignote, genre panne d'essence! Quand ça vous arrive dans l'espace, c'est plutôt gênant, d'autant que, contrairement à ce que pouvait penser la conquête de Bob, ce dernier n'avait absolument pas planifié un "coup de la panne", ce grand classique de la drague. Sur ce coup, Bob n'y pouvait rien et le vaisseau des deux étourneaux fila directement sur une planète proche, faute de pouvoir aller plus loin. Arriverez-vous à conduire Bob dans un endroit habité et pourrez-vous lui permettre de trouver du carburant pour repartir? Autant de questions sans réponses qui font de Bob un jeu terriblement angoissant et plein de suspens, ouah, j'ai hyper peur! Bob est un jeu d'action en scrolling multidirectionnel et en vue de profil. La version Megadrive (le jeu est aussi prévu sur Super Nintendo) est en cours de développement et la préversion reçue à Joypad nous a fait découvrir un jeu plein d'humour et de surprises. Avec 45 niveaux d'un jeu dans lequel vous devez tirer, utiliser des gadgets et ne pas vous perdre, Bob s'annonce comme un jeu de plates-formes assez performant. On attend de voir la version finale pour savoir si la palette de la Megadrive a vraiment été utilisée convenablement. En ce qui concerne les nouveautés, elles sont assez nombreuses puisque Bob peut tirer, mais aussi donner des coups de poings téléscopiques, ou encore utiliser des gadgets qui sortent de sa tête de robot. Lorsqu'il le désire, Bob peut lancer une petite sphère qui se colle sur sa tête et lui permet de voler pendant quelques secondes.Ceci se révèle souvent pratique pour atteindre des plates-formes situées trop haut. Voilà quelque exemples en attendant le test complet, sous peu, lorsqu'Electronic Arts aura terminé ce jeu d'action rigolo tout plein!





LES NOUVEAUTES D'ABORD !

NOUVEAU A LILLE

Ouverture le 26 juin 93 MICROMANIA LILLE V2

Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél.
59650 Villeneuve d'Ascq

NOUVEAU à Paris au Forum de Halles

Le meilleur magasin de jeux vidéo de Paris s'agrandit. Venez fêter la réouverture du magasin le vendredi 18 et samedi 19 juin 93 !

** Offre valable dans la limite des stocks disponibles les 18 et 19 juin au Forum des Halles, du 26 juin au 31 juillet à Micromania Lille V2*

Pour fêter ces 2 ouvertures MICROMANIA vous offre pour 300F d'achat dans ces 2 magasins*



1 montre jeux vidéo GRATUITE* OU **1 Light Master Gameboy GRATUIT*** OU **1 Dyna 1 Super Nintendo GRATUIT*** OU **1 Control Pad Pro 2 Megadrive GRATUIT*** OU **1 Wide Master Gamegear GRATUIT***

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

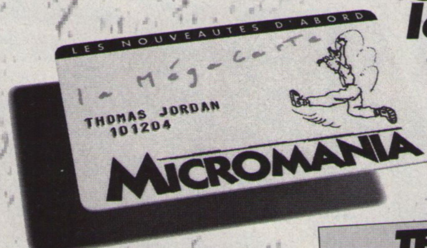
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

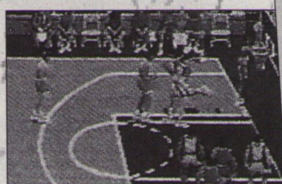
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

Dans tous les magasins MICROMANIA les offres exclusives Mégacarte !!



TECMO BASKETBALL
Super Nintendo
~~649F~~ 495F



Promotion exclusive Mégacarte

TINY TOON
Megadrive
~~395F~~ 345F



Promotion exclusive Mégacarte

MICROMANIA

Important : Les cartouches Super Nintendo de cette page fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29. L es prix indiqués sont valables jusqu'au 3 juillet 93.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

P9 Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

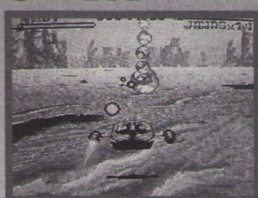
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

SUPER NINTENDO

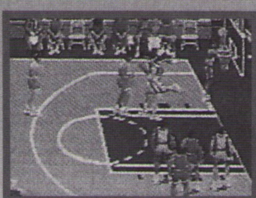
LE TOP 5 MICROMANIA



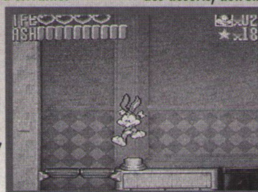
STAR FOX
...travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox ...Cloud, le meilleur pilote de l'univers ...secourez la planète Corneira, que l'empereur Andross a envahie.



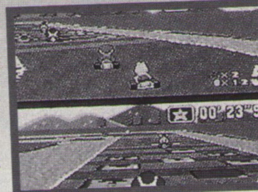
SUPER STAR WARS
Un jeu d'un autre monde : La Référence. Super star wars, c'est 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire ...



TECMO BASKETBALL
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.



...NY TOON
...rouvez vos ...ros de dessins ...imés dans des ...entures géniales, ...moristiques, et ...ssionnantes.



SUPER MARIO KART
Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle : 20 circuits pour tester vos talents de pilote!

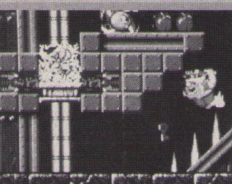


249F

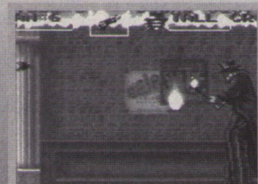
REMOTE CONTROLLER + MANETTE
SUPER NINTENDO

Découvrez de nouvelles sensations de liberté avec le nouveau Remote Controller qui vous permettra de jouer parfaitement à une distance de 6 mètres et qui possède toutes les fonctions des meilleurs Control Pad. Fortement conseillé aux excités du Control Pad !!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



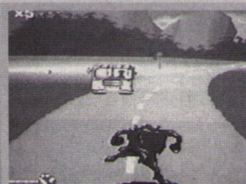
THE LOST VIKINGS
3 Vikings perdus dans un dédales de plateformes. 37 niveaux délirants bourrés de casse-tête. Des situations humoristiques géniales et la possibilité de jouer à 2.



BATMAN RETURNS
Des combats contre "Penguin" et "Catwoman" en 3D, les Armes spéciales de Batman, tous les ingrédients de Batman au rendez vous !



FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !

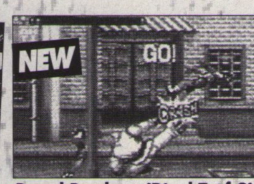


TAZMANIA
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous.

LES JEUX DE COMBAT

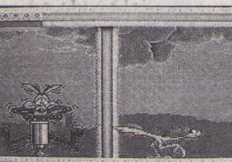


Best of Best Karaté
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

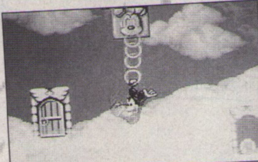


Brawl Brothers (Rival Turf 2)
Il s'agit ni plus ni moins de Rival Turf 2 ou Rushing Beat 2, un superbe je de combat sur 4 niveaux et 3 niveaux de difficulté. Une action intense, des coups jamais vus!

LES JEUX DE PLATEFORME



...eath Valley Rally
...eep -Beep doit à tout prix éviter les pièges ...Coyotte! Un coyotte plus stupide que ...ture, des animations à se tordre de rire!



Magical Quest
Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie..



Bubsy
Vous incarnez un chat complètement fou: il ne connait aucune discipline. il devra parcourir des clairière regorgeant de passages secrets, des fêtes foraines , des carrières....



Addams Family 2
La famille de Gomez vit à nouveau des aventures extraordinaires. Pugsley doit retrouver 6 objets magiques que sa soeur Wednesday a cachés dans la maison. Drôle, rapide et haut en couleur...

LES JEUX D'AVENTURE



Out of This World
Une aventure démente qui vous projete dans un monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant...

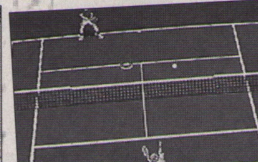


Prince of Persia
Votre bien aimée a été enlevée; à vous de la retrouver: dans de superbes décors explorez,évitez les pièges,trouvez les bons passages.

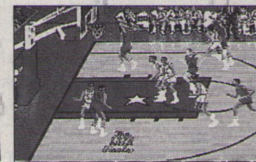
LES SIMULATIONS DE SPORT



NHLPA Hockey 93
...600 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, ...les gardiens de but plus forts et plus rapides, ...2 équipes supplémentaires...!!



Jimmy Connors Tennis
Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs types de surface !



Bulls VS Blazers
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA

LES JEUX D'ARCADE



Spiderman Vs X Men
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...



Mechwarrior
Vous allez combattre les Dark Wing Lance qui ont éliminé votre famille ! Votre mission se passe sur la planète Galatea dans votre vaisseau inter galactique.



Cybernator
Une action infernale et ininterrompue sur 7 niveaux. Vous endossez la carapace d'un "Cybernator" une arme robot révolutionnaire e... devez affronter les plus terribles des ennemis !

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix NEW téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA - Tél. VPC (16) 92 94 36 00

MICROMANIA LILLE V2	**TEL.**	MICROMANIA VELIZY 2	TEL. 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL. 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL. 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL. 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL. 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL. 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL. 78 60 78 82

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay.

SUPER NINTENDO

NOUVEAU A LILLE
OUVERTURE LE 26 JUIN 93
MICROMANIA LILLE V2

NOUVEAU A PARIS
MICROMANIA FORUM DES HALLES S'AGRANDIT

Pour fêter ces 2 ouvertures MICROMANIA vous offre pour 300F d'achat dans ces 2 magasins*

1 montre jeux vidéo à cristaux liquides

OU



1 Dyna 1 Super Nintendo GRATUIT*

OU



1 Light Master Gameboy GRATUIT*

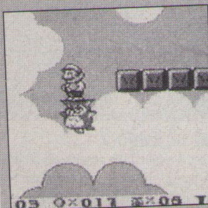


*** Offre valable dans la limite des stocks disponibles les18 et 19 juin au Forum des Halles, du 26 juin au 31 juillet à Micromania Lille V2**

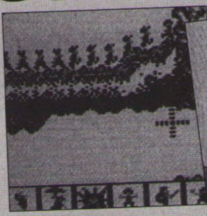
MICROMANIA

GAMEBOY

LE TOP 5 MICROMANIA



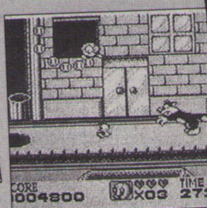
SUPER MARIOLAND 2
18 niveaux de folie. Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants pour arriver jusqu'à l'ultime combat !



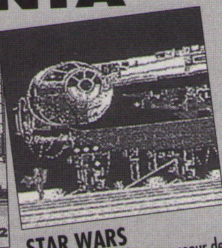
LEMMINGS
Ca y est les Lemmings sont sur votre gameboy. Il faut avoir les nerfs bien accrochés et faire preuve d'une grande logique pour réussir à faire traverser les 100 niveaux à ces petits êtres à chevelure verte.



TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques et passionnantes.

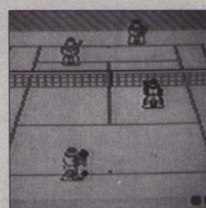


LOONEY TUNES
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig.. dans 7 histoires!

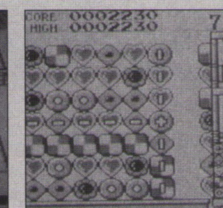


STAR WARS
Pilotes ton aile volante au coeur de l'action , aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



TOP RANK TENNIS
La véritable simulation de tennis sur Gameboy. Vous pourrez réaliser tous les meilleurs coups du tennis, et même jouer à 4 grâce à l'adaptateur.

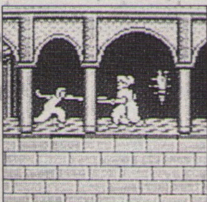


YOSHI'S COOKIE
Un nouveau Dr Mario. Cette fois ce sont des cookies que vous devrez "ranger" le mieux possible afin de les faire disparaître avant qu'ils ne remplissent la boîte.

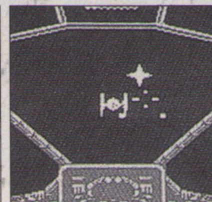


F 15 STRIKE EAGLE
Sept missions délicates vous attendent. Il faudra détruire des bunkers, des portes-avions, des avions ennemis, tout en prenant garde aux attaques meurtrières de la DCA !

LES JEUX D'ARCADE



Prince of Persia
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hauts de gamme.

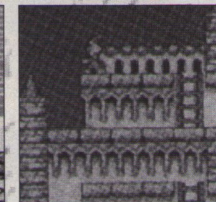


Empire Strikes Back
La Suite passionnante du N° 1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.

LES JEUX DE PLATEFORME



BC Kid
Explorez un monde incroyable, peuplé de monstres et de pièges redoutables, où vous rencontrerez l'enfant le plus endurci de tous les temps préhistoriques



Bugs Bunny 2
Bug's Bunny est de retour sur Gameboy. Cette fois une méchante sorcière a kidnappé la petite amie de Bunny et l'a enfermée dans son château.

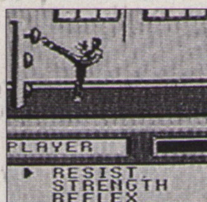


Asterix
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va concurrencer sans nul doute super marioland.

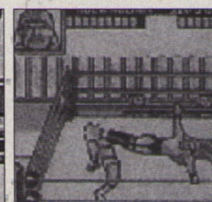
LES ACCESSOIRES GAMEBOY

NEW HANDY BOY Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome	349F
LIGHT MASTER Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.	99F
ADAPTATEUR secteur Spécial Gameboy	99F
ACTION REPLAY PRO GAMEBOY Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.	349F
ACCUMULATEUR GAMEBOY Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.	199F
ETUI GAMEBOY	89F
LOUPE + GAMELIGHT	129F
ADAPTATEUR AUTO	99F

LES JEUX DE COMBAT

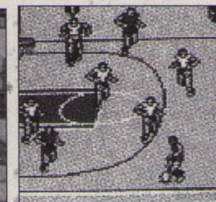


Best of Best
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

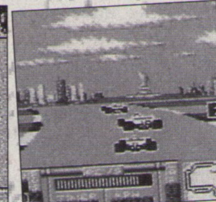


WWF Super Stars 2
6 des plus grands catcheurs de la WWF sont de retour pour des combats ancore plus grandioses.

LES SPORTS



Double Dribble
Le 1er jeu de basket où vous jouez toute l'équipe de 5 joueurs par Konami ! Smash , Reverse, Slam Dunk, une simulation proche de la réalité !



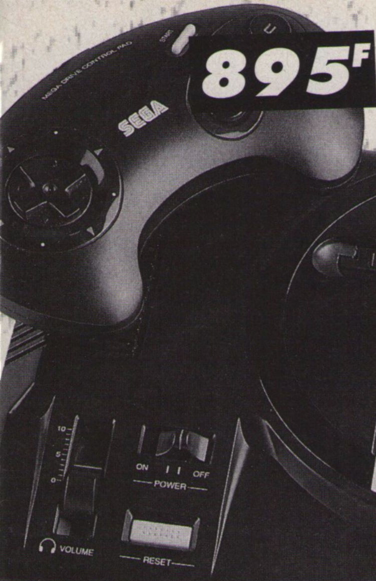
Ferrari GP Challenge
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix

STRATEGIE



Populous
Vous êtes un être suprême, vous contrôlez les forces élémentaires , les tremblements de terre, les inondations ... Vous contrôlez le monde...

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles.Gameboy est une marque déposée de Nintendo France

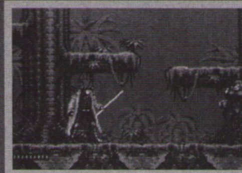


895F La Console Mégadrive

+ 3 jeux (Super Hang On + World Cup Italia + Columns)
+ 2 manettes

SUPER HANG ON — WORLD CUP ITALIA — COLUMNS

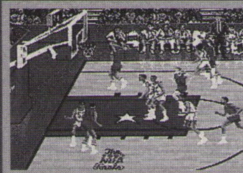
LES NOUVEAUTES D'ABORD !



X MEN
Un jeu réunissant les héros des Marvels Comics ayant tous des pouvoirs fantastiques. Vous combattez des mutants qui ont mal tourné !



GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack sont 2 petits personnages qui vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est immense.



BULLS VS BLAZERS
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



SUNSET RIDERS
Vous êtes un chasseur de prime : vous partez à la recherche de bandits très agressifs.Vous traverserez des réserves indiennes, une ville, vous ferez un voyage dans un train...

LES ACCESSOIRES MEGADRIVE

La Control Pad Pro 2	125F	Extension Cord (Rallonge pour manette)	49F
Le Remote Contoller + 1 manette	249F	Menacer	499F
La manette seule	145F	Adaptateur 8Bits/16Bits	295F
Le Megastick	249F	Adaptateur Secteur universel	175F
La Pro Pad SV 434	159F	La City	395F
		Action Replay Pro	499F

LE TOP 5 MICROMANIA

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !

FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

TURTLES NINJA 4
Le super jeu d'arcade qui fait fureur dans les salles sur votre console préférée. L'adaptation est simplement fabuleuse. Sur un scrolling horizontal vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja : Kowabunga !!!

AMAZING TENNIS
3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

L E S   J E U X   D ' A R C A D E



Ecco Le Dauphin
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux.

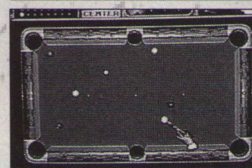


ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

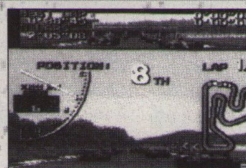


Street of Rage 2
Chacun des 4 combattants possède ses propr caractéristiques : puissance, technique, vitess saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 lors de la progression contre vos terribles ennemis.

L E S   J E U X   D E   S P O R T



Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.



Senna Grand Prix
La suite de l'excellent Super Monaco GP.Dans cette course de formule 1 vous aurez le choix entre 19 circuits et 3 boites de vitesse.



PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 fois meilleure que le premier PGA.

NHLPA Hockey 93
Le nouveau NHL Hockey avec de nouvelles fonctions. 500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts, 2 équipes supplémentaires, de vraies blessures !

NEW
Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football ! ! Le nec plus ultra en matière de football ! !

European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu Arcade et simulation. Possibilité pour 8 person de jouer dans le même championnat

LES JEUX DE STRATEGIE/AVENTURE



NEW
Another World
L'adaptation du Hit que fut Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Mégadrive. Une aventure démente où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement ...

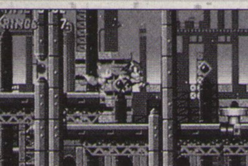


NEW
Megalomania
Conduisez votre armée vers une victoire totale à travers différentes époques.Les texte à l'écran et les voix digitalisées tout en français en font un must.



Lemmings
Il faut avoir les nerfs bien accrochés et faire preuve d'une grande logique pour réussir à faire traverser les 100 niveaux aux Lemmings sans cervelle.

L E S   J E U X   D E   P L A T E F O R M E



Sonic 2
Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard qui bien qu'il soit moins rapide n'en est pas moins futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2.



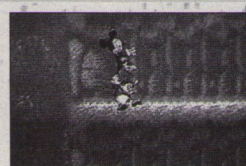
Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous.



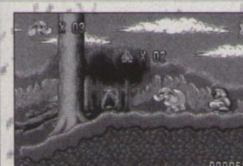
NEW
Cool Spot
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



NEW
Bubsy
4 niveaux d'action rapide et infernale vous attendent. Vous devrez affronter tous les anciens ennemis de Bond dans une course pour sauver le monde !



Mickey et Donald
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libér des amis(lapin, écureuil, castor et taupe) qu vous aideront à passer certains obstacles.

CHANGE PAS D… ÇA VIEN…

Voici la liste des jeux qui devraient sortir le mois prochain. Vous en trouverez les tests dans le prochain numero de Joypad.

NOM DU JEU	GENRE	MACHINE
ADDAMS FAMILY 2	ACTION	GAME BOY
FELIX THE CAT	ACTION	GAME BOY
MEGAMAN 2	ACTION	GAME BOY
PANG	ACTION	GAME BOY
ROBIN HOOD	ACTION	GAME BOY
THE FLINTSTONES	ACTION	GAME BOY
TOP GUN 2	SHOOT THEM UP	GAME BOY
F 15 STRIKE EAGLE	SIMULATION	GAME BOY

NOM DU JEU	GENRE	MACHINE
LOST VIKINGS	ACTION	SUPER NIN
TOM ET JERRY	ACTION	SUPER NIN
STARWING (STARFOX)	SHOOT THEM UP	SUPER NIN
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	SPORT	SUPER NIN
NIGEL MANSELL	SPORT	SUPER NIN
SUPER GOAL	SPORT	SUPER NIN
SUPER NBA BASKETBALL	SPORT	SUPER NIN
TEST DRIVE 2	SPORT	SUPER NIN
SPANKY'S QUEST	ACTION	SUPER NIN
AYER 2 (IMPORT)	ROLE	S. FAMICOM
SUPER F. SOCCER 2 (IMPORT)	SPORT	S. FAMICOM
ODYSSELIA (IMPORT)	ROLE	S. FAMICOM
MORITA SHOGI 2 (IMPORT)	SHOGI	S. FAMICOM
DRAGON'S MAGIC (IMPORT)	ACTION	S. FAMICOM
SYLVER SAGA 2 (IMPORT)	ROLE	S. FAMICOM
LEGEND OF ESTOPOLIS (IMPORT)	ROLE	S. FAMICOM
SUPER FAMILY TENNIS	SPORT	S. FAMICOM
GP-1 (IMPORT)	COURSE	S. FAMICOM
PRO SHOGI (IMPORT)	SHOGI	S. FAMICOM
COSMOPOLIS GALIVAN	ACTION	S. FAMICOM
PATTY MOON (IMPORT)	ACTION	S. FAMICOM
MAGINGER-Z (IMPORT)	ACTION	S. FAMICOM

NOM DU JEU
DARKWING DU…
KIRBY'S ADVE…
MEGAMAN 4
GARGOYLE'S Q…



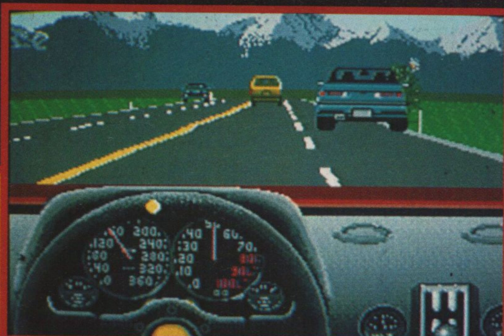
NOM DU JEU
B.O.B.
MUTANT LEAGU…
WORLD OF ISHIISA…
F1 CIRCUS CD

NOM DU JEU
SHINING FORC…

E MAIN,
T!



	GENRE	MACHINE
K	ACTION	NES
TURE	ACTION	NES
	ACTION	NES
EST2	RÔLE	NES

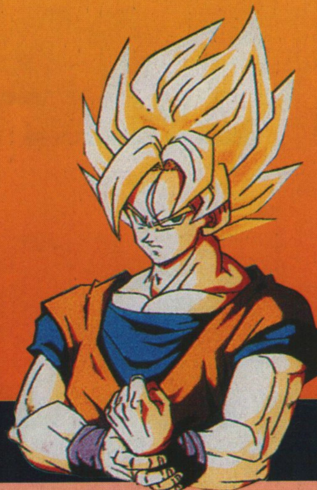


	GENRE	MACHINE
	ACTION	MEGADRIVE
	SPORT	MEGADRIVE
(MEGA CD)	SIMULATION	MEGADRIVE
MEGA CD)	COURSE	MEGADRIVE

	GENRE	MACHINE
2	ROLE	GG

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE





Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.
Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Salut les consoleux! Comme vous avez été nombreux à nous téléphoner depuis le mois dernier, au sujet de l'astuce qui devait vous être dévoilée dans le test de Dragon Ball Z 2 (voir le numéro 20) et qui a mystérieusement disparu de l'article (!?!) nous avons décidé de ne pas vous la donner! Non, je plaisante, elle se trouve quelque part dans ces pages; alors, je vous laisse la découvrir ainsi que d'autres qui pourront vous être tout autant utiles.
A bientôt

STEF

super famicom
DRAGON BALL Z 2

Pendant la page de présentation, appuyez sur les boutons L, R, Y, X, A, B en même temps et, tout en les maintenant enfoncés, tournez trois fois la manette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre; vous entendrez alors deux sons, dont un cri. Le premier son signale l'activation du mode versus, le deuxième vous indique que vous pouvez choisir tous les personnages, boss y compris. Amusez-vous bien!

megadrive
JEWEL MASTER



-La première fée (fée de la terre) se trouve dans la deuxième ruine, juste dans un petit bûcher qu'il faudra allumer
-La deuxième fée (fée du vent) se trouve dans le labyrinthe juste après le désert, dans le puits pas trop loin du squelette.

nec
GALAGA 88

Sur la page de présentation, avant de débuter une partie, positionnez le joypad vers le haut, ensuite appuyez sur le bouton 2. Le container au-dessus du vaisseau devient rouge. Au premier niveau, il faut détruire les mouches en dernier. On aura tout de suite le container rouge et le gigantesque vaisseau.

megadrive
LOTUS TURBO CHALLENGE

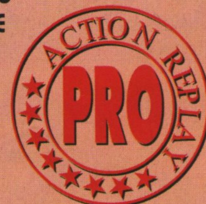
Grâce à ce code, vous serez tout le temps qualifié, sans même tenir compte de votre temps d'arrivée: MANSELL

master system
HEAVYWEIGHT CHAMP

Pour avoir les super coups de poings, faites Start 1 et 2 simultanément. Laissez vos doigts appuyés jusqu'à ce que le compteur, en bas de l'image, soit rempli de flèches rouges et lâchez les deux boutons pour donner les super coups de poings.

super famicom
SIM CITY

Le plein de fric sans même jouer au loto, voilà qui est sympa!
Prenez quand même la peine de rentrer les deux codes!
7E0B9D20
7E0B9E4E



megadrive

MYSTIC DEFENDER



Au niveau 1, pour détruire le boss de fin de niveau, prenez le sortilège de la flamme. Pour le tuer facilement, montez sur les branches, tout en haut, en appuyant en même temps sur la touche B pour que votre barre de magie soit au maximum. Dès que vous êtes en haut, attendez que le boss monte et, quand il est en-dessous de vous, dirigez la flamme vers lui. Restez en haut et faites cette opération cinq fois de suite.

super famicom

AGURI SIZUKI F1 SUPER DRIVING



En mode Championnat du Monde, après une course, sauvegardez et, si lors de la course suivante il fait mauvais temps, appuyez sur RESET. Le temps sera alors beau! Si cela ne fonctionne pas du premier coup, il suffit de recommencer jusqu'à ce que vous y arriviez.

master system

GANGSTER TOWN

Quand on a plus de vie et que Game Over s'inscrit, il faut tirer sur le chapeau du mec et l'on recommence où l'on était avec le même nombre de coeurs qu'au début. On peut aussi tirer sur les armes et les chapeaux des gangsters, cela donne des points en plus.

megadrive

PREDATOR 2

Saviez-vous qu'il existait un code pour le stage 7? Non! Eh bien, le voilà: TRAUMA

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

super famicom



ZELDA 3, SUITE: L'AVENTURE CONTINUE

Desert Palace

Trouvez la "Big Key" et ouvrez le gros coffre pour prendre la paire de gants magiques. Attention aux gros engins verts qui vous tirent dessus. A ma connaissance, ils sont invulnérables. Une fois que vous êtes en possession des gants, cherchez la carte et le compas, tous deux dans un coffre différent. Repérez ensuite les trois entrées du château sur la carte, représentées par une flèche. Sachant que vous êtes entré par la flèche du milieu, sortez par celle de gauche. Lorsque vous serez sorti, dirigez-vous à droite. Vous verrez une grotte. Grâce à vos gants, soulevez les pierres (mettez-vous contre ces pierres et appuyez sur le bouton A). Entrez dans la grotte. Dirigez-vous le plus loin possible. Vous arriverez dans une pièce où se trouvent quatre vases et quatre torches gardés par un soldat. Envoyez lui deux flèches et allumez les torches, une porte fera son apparition. Pour détruire les Boss de fin, envoyez leur des flèches ou donnez leur des coups d'épée dans la tête. Vous gagnerez un coeur, le plein de vies, le plein de magie et le second médaillon. Ensuite, si vous êtes entré dans le bar dans le village, on a dû vous dire qu'il y avait une merveilleuse femme se cachant près de la source "Waterfall Of Wishing". Allez-y. La source se trouve en haut à droite de la carte. Vous verrez une sorte de cascade, entrez à l'intérieur. Une fée apparaîtra si vous lancez un objet. Lancez-lui un bocal vide. Elle le remplira de magie. Lancez-lui votre boomerang bleu et elle vous en rendra un rouge qui est plus puissant. Sortez de la grotte et passez sous la cascade.

Allez à droite, puis vers le nord. Vous changerez d'écran et vous entendrez un bruit de cascade. Marchez sur l'eau bleu clair et cherchez la cascade le plus en haut et à droite. Vous verrez Zora qui vous vendra des palmes pour cinq cents rubis. Ca fait mal mais c'est le prix à payer! Lorsque vous serez en possession des palmes, vous pourrez nager dans l'eau, bleu foncé. Allez vers le lac Hylia et sautez à l'intérieur. Attention, sautez là où se trouve la maison de la diseuse de bonne aventure. Nagez vers la droite et vous trouverez un passage. Nagez vers le haut, allez à gauche et vous passerez sous un pont. Si vous avez du mal à trouver le pont, regardez sur la carte, c'est le pont qui ne se trouve pas très loin de votre maison à droite. Nagez vers ce pont en vous référant à la carte, si vous n'êtez pas sûr de vous. Lorsque vous serez sous ce pont, il y aura un changement d'écran et vous verrez un homme couché. Montez sur la rive, il vous donnera un bocal. Vous pouvez remplir ce bocal par de la magie ou une potion de vie. Allez dans le "Magic Shop" pour acheter le necessaire. Regardez la carte qu'on vous a donnée séparément avec le jeu pour situer ce magasin. Ensuite, dirigez-vous le plus en haut à gauche, à côté de "Lost Woods": la forêt perdue. Sur la carte séparée qu'on vous a donnée avec le jeu, vous situerez la "Mountain Cave Entrance". Pour ceux qui ne la trouveraient pas, c'est une grotte située au sud de la maison des frères Lumberjacks, ceux qui coupent un arbre et, vous verrez une pancarte vous disant qu'il faut avoir l'autorisation du roi pour entrer dans la grotte. Soulevez la grosse pierre qui bloque le passage et, entrez dans la grotte. Vous rencontrerez en chemin, un monsieur; emmenez le avec vous. Sortez de la grotte, suivez l'homme, il vous donnera un miroir. Entrez dans la grotte, toujours en suivant l'homme, il vous refera le plein de vies. Trouvez une autre sortie, vous arriverez plus en hauteur dans la montagne. Allez à gauche et montez l'immense échelle. Allez tout à fait à droite, entrez ou marchez sur le transporteur qui vous emmènera dans le "Dark World". Placez-vous contre la montagne, à peu près où joue le petit diable avec la balle, à l'endroit où se trouve, dans le "Light World", la partie du coeur sur une petite colline. Utilisez le miroir, vous retournerez dans le "Light World". Prenez le coeur et allez vers le nord en sautant de la petite colline. Vous verrez un trou. Entrez à l'intérieur.

Mountain Tower

Prenez la "Big Key". Utilisez le boomerang pour toucher les boules de cristal si des blocs ou des pierres vous gênent. Montez au cinquième étage et essayez de repérer un trou qui pourrait se trouver près du coffre. Tombez à l'intérieur de ce trou et si vous avez choisi le bon, vous atterrirez devant le gros coffre. Ouvrez le et prenez la "Moon Pearl". Montez jusqu'au dernier étage où vous affronterez un gros ver géant. Le point faible de ce Boss est sa queue. Attention, il est très dur à battre du premier coup. Vous obtiendrez le dernier médaillon: un coeur, et vous aurez le plein de vies et de magie. A présent, précipitez-vous dans la forêt perdue pour prendre l'épée.

Master Sword

Si vous entrez dans "Lost Woods" par la droite, près de la maison des frères Lumberjacks, vous découvrirez un champignon, prenez le. Puis, allez chercher l'épée. Lisez ce qu'il est écrit sur la pierre grâce au livre et prenez l'épée. Un message vous parviendra ensuite vous disant que Zelda a été capturée. Courez vers le sanctuaire. Le vieil homme vous dira qu'il faut retourner au château d'Hyrule, avant de s'éteindre.

Château d'Hyrule

Décidément, cela devient une habitude, ces enlèvements... Retournez au château d'Hyrule et sortez sur le toit. Vous verrez une porte devant laquelle il y a un champ magnétique. Donnez un coup d'épée pour le désactiver. Entrez et vous trouverez facilement le sorcier d'Aganhim. Pour le détruire, donnez un coup d'épée dans les boules qu'il vous envoie. Surtout, ne lui donnez pas de coups d'épée directement, vous perdriez de l'énergie. Avant qu'il ne disparaisse, il vous transportera en haut de la pyramide du deuxième monde: "Dark World".

Deuxième monde: Dark World

Vous commencez la seconde quête sur la pyramide. Pour retourner dans le "Light World", utilisez le miroir. Si vous retournez dans le "Light World", passez au "Magic Shop" et donnez le champignon. Faites le plein de vies et de magie, puis prenez la poudre magique que la sorcière vous a donnée en échange du champignon. Allez dans les marécages du "Dark World". Allez à droite du donjon. Vous verrez un endroit où il y a de nombreux morceaux de bois mauve. Passez entre ces morceaux de bois et utilisez le miroir. Vous serez sur une colline dans le "Light World". Vous verrez une pierre. Lisez la avec le livre et vous recevrez un médaillon magique. Une même pierre se trouve dans les montagnes de la mort à côté de la tour du "Light World". Vous verrez un pont qui relie la tour à la pierre. Lisez avec le livre et vous obtiendrez un second médaillon. Le troisième médaillon se trouve dans le "Dark World". Allez tout en haut à droite, là où se trouve la grande cascade. Vous verrez un cercle de pierre dans l'eau. Prenez un buisson et jetez le dans l'eau de ce cercle. Un poisson chat vous donnera le troisième médaillon. Le premier château du "Dark World" est représenté sur la carte par le numéro 1.



Premier château

Trouvez la "Big Key" et prenez le marteau dans le gros coffre. Attention aux tortues. Pour les tuer, il faut les renverser avec le marteau, puis leur donner à nouveau un coup de marteau. Pour détruire le Boss de fin de niveau, il faut détruire sa carapace bleue avec une bombe et lui lancer des flèches dans la tête. Vous obtiendrez un coeur supplémentaire, le plein de vies et de magie. En prime, vous aurez aussi le premier cristal. Le deuxième cristal se trouve dans les marécages. Retournez au château des marécages du "Light World" et ouvrez la vanne qui ouvre le barrage. Revenez dans le "Dark World". Entrez dans le château et nagez.

Deuxième château

Trouvez la "Big Key", le trésor du gros coffre est très utile. C'est une sorte de fouet, genre Castlevania. Il permet de s'accrocher à une tête de mort et de passer à une autre rive. Cherchez la carte et le compas. Pour détruire le monstre de fin de niveau, il faut attraper un oursin qui le protège, avec le fouet, et pour le détruire, il suffit de lui frapper dessus avec l'épée. Faites de même avec les autres oursins jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus un seul. Ensuite, donnez un coup d'épée dans sa tête jusqu'à ce qu'il périsse. Vous trouverez un deuxième cristal, un coeur et vous referez le plein de vies et de magie. Vous pouvez aller dans le village si vous avez le fouet. Allez à côté du pont dans le "Dark World" près du "Magic Shop" du "Light World".
Ce pont est détruit dans le "Dark World". Un peu plus au nord, l'herbe sera disposée de manière à ce qu'elle represente une flèche. Suivez la flèche mais ne sautez pas dans l'eau. Restez au bord grâce au fouet, vous arriverez sur l'autre rive. Allez ensuite au village. Faites le plein de vies et de magie puis entrez dans la forêt perdue. Vous devez entrer dans les têtes qui ouvrent leur bouche. Vous entrerez dans le troisième château. Attention, il y a plusieurs entrées.

Troisième château

Premier conseil, faites attention de ne pas vous faire capturer par les mains qui vous tombent dessus. Trouvez la "Big Key" et ouvrez le coffre. Posez des bombes chaque fois que vous voyez une fissure. Vous trouverez le coffre en posant une bombe. Entrez dans la pièce que vous avez découverte. Actionnez le mécanisme et voilà... Vous trouverez le sceptre de feu. Pour détruire le Boss, il vous suffira d'utiliser le sceptre. Vous trouverez le coeur de cristal, un coeur et vous referez le plein de vies et de magie.

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



gameboy

BAD'N'RAD

NIVEAU 1, Première partie:
Au niveau 1, à la première marche, sautez au deuxième carreau, vous écraserez alors le pneu. A la seconde marche, sautez au quatrième carreau et vous écraserez l'autre. Baissez-vous quand il y a des piques. A la deuxième descente, si vous sautez bien, il y a une vie supplémentaire. Dès que vous avez passé la deuxième rangée de piques et après avoir pris les deux cannettes, sautez, évitez les obstacles et les trous. Essayez de trouver la synchronisation pour sauter sur le projectile que vous lance le gardien de la porte. Attention! Il y a un autre gars à gauche.

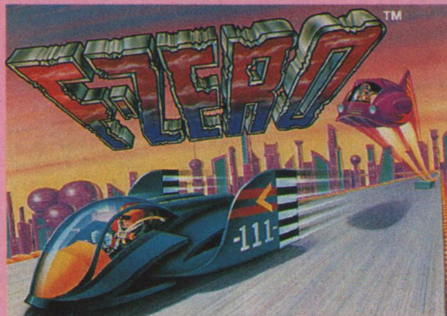
master system

GOLDVELIUS

Pour accéder au sound test, commencez une nouvelle partie et, lorsque vous verrez à l'écran Kelesis marchant vers le tunnel, appuyez simultanément sur la diagonale haut-gauche et sur les boutons 1 et 2.

super famicom

F-ZERO



Au départ d'une course, décalez-vous sur votre droite (ou sur votre gauche) pour être poussé par les autres concurrents. Ils vous aideront à accélérer!

game gear

SHINOBI 2

Pour avoir tous les ninjas et le cristal jaune:
B1312
Pour avoir tous les ninjas, le cristal jaune et le cristal vert:
B3332
Pour avoir tous les ninjas, le cristal jaune, vert et bleu:
B7FBA
Pour avoir tous les ninjas, le cristal jaune, vert, bleu et rose:
9F8BB

megadrive

BATTLE SQUADRON

Allez dans l'écran de sélection.
- Choisissez cinq comme nombre de vies.
- Choisissez trois comme nombre de crédit.
- Choisissez le tir maximal des ennemis, huit.
- Choisissez cent comme vitesse de tir.
- Mettez deux joueurs et laissez le deuxième joueur se faire toucher.

Vous aurez ainsi quatre crédits au lieu de deux. En redéfinissant ainsi toutes les options, le jeu sera moins difficile.

super famicom

ULTIMA FOOTBALL

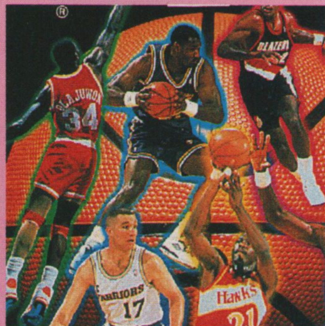
Ce code vous permet de passer directement aux "play-off": 58ZFML

gameboy

DYNABLASTER

Sur Game Boy, pour arriver à la dernière usine de DynaBlaster, faites ce code: TL77S.KP en game A.

game boy



ALL STAR CHALLENGE

Approchez-vous au maximum du panier, sautez et pressez "B". Vous ferez un superbe Dunk ou Smash.

super famicom

JIMMY CONNORS

Voici quelques codes en mode amateur:

Tournoi de Bombay, Janvier
BM*M TL** TN*P
*G*K TLTK *K*D
*T*P *D*R *CK6

Tournoi de Milan, Février
C9*Z TL*M TT*V
*V*K TLTK *W*M
*T*P *D*R *CK6

Tournoi de Kay Biscayne, Mars
DHCK BS*Z TT*6
*V*P *X*S *7*V
*T*Z *H*R *w72

Tournoi de Monte-Carlo, Avril
FFDW V3*D B5*G
BO*W *XT2 *7*V
*2*Z *Q*T *WGZ

nes

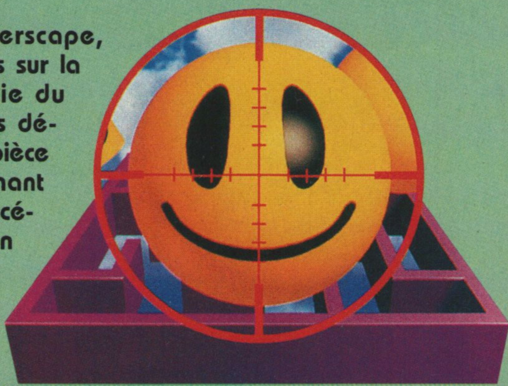
GRADIUS

Voici un code qui permet de recharger votre Warp Battler avec des options, des barrières et des missiles. Appuyez sur Start pour interrompre le jeu puis sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A et relâchez le bouton de pause. Vous ne pourrez utiliser ce "truc" qu'un nombre de fois limité.

game boy

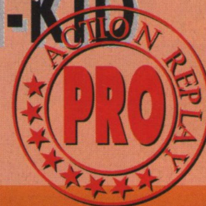
FACEBALL 2000

En mode Cyberscape, en tirant 5 fois sur la porte de sortie du niveau 1, vous découvrirez une pièce secrète contenant des vies, un accélérateur et un passage vers les niveaux 10, 15, 20 et 25.



megadrive

ATOMIC ROBOT-KID



Vies infinies pour le petit robot atomic:
FF803B0007

master system

GOLDEN AXE



Pour avoir un second continue, quand le message Game Over apparaît, allez en haut et appuyez sur les 2 boutons, le tout simultanément.

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

megadrive
LOTUS TURBO CHALLENGE

Grâce à ce code, vous serez tout le temps qualifié, sans même tenir compte de votre temps d'arrivée: MANSELL.

gameboy
BATMAN II

Pour accéder au Sound Test du jeu, appuyez, à l'écran de présentation, sur Haut, Droite puis Start.

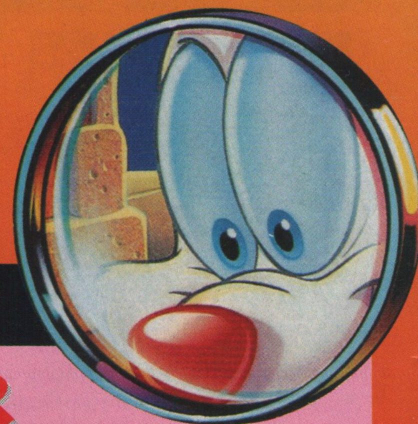


master system
GANGSTER TOWN

Quand on a plus de vie et que Game Over s'inscrit, il faut tirer sur le chapeau du mec et l'on recommence où l'on était avec le même nombre de coeurs qu'au début. On peut aussi tirer sur les armes et les chapeaux des gangsters, cela donne des points en plus.

gameboy
DEADALIAN

Tapez ZEAL en guise de mot de passe. Vous pourrez alors choisir votre niveau de départ.



gameboy
ROGER RABBIT

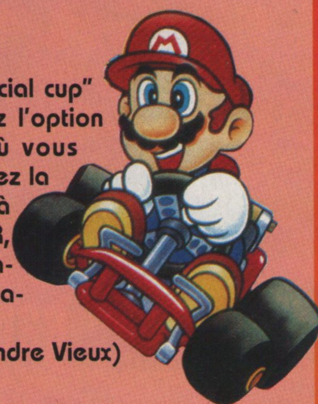
Voici encore des codes tout bons tout chauds:
Niveau 2: DLT3QYBY
Niveau 3: GPLDMSRC

nec
GRADIUS

Pour commencer le jeu avec 29 vies, appuyez à la page de présentation sur Haut, 2, 2, 2, et start.

(Gregdius)

super famicom
SUPER MARIO KART



Pour pouvoir s'entraîner à la "spécial cup" choisissez 1 ou 2 joueurs, prenez l'option "match race", puis à l'écran où vous devez choisir votre circuit, maintenez la manette appuyée en haut à gauche et faites L, R, L, R, L, L, R, R, A, l'inscription "Spécial Cup" apparaîtra. Cette astuce fonctionne également en mode "Time Trial".

(Alexandre Vieux)

nes
IMPOSSIBLE MISSION

Votre mission, si vous l'acceptez, sera d'utiliser ce code qui vous permettra de découvrir la fin du jeu, et, de par là même, la clôturera (la mission). Ce document ne s'autodétruira absolument pas. FIN : MTKN.

super famicom



DYNO WARS

Pour vaincre le dernier monstre, Mr Big, vous pouvez utiliser le rayon de la fille qui le changera en Mr Little. Il vous suffira de remonter sur votre dinosaure et d'envoyer des flèches sur son point, c'est-à-dire le museau.

nes

BOMBUZAL

Des codes, des codes, des codes!!!
NIVEAU 1: bomb
NIVEAU 2: test
NIVEAU 3: soap
NIVEAU 4: race
NIVEAU 5: ross

megadrive

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE



NIVEAU 6: la forêt Hiho.
Le niveau 6 (la forêt Hibo) est probablement le niveau le plus difficile. La meilleure chose à faire est d'utiliser le Pedicoptère pour parcourir tout le niveau en haut de l'écran. Si vous choisissez d'aller tout le long en bas, donnez des coups de poings aux arbres et cela tuera les "Woodcuters".
Observez bien les arbres à cause des gorilles. Allez tout le long vers la droite et vous rencontrerez l'ours. Soyez certain d'être équipé avec le Necklace avant de le rencontrer. Suivez la même opération que pour combattre la princesse.

super famicom

AREA 88

Pour gagner un bouclier avant de combattre le monstre du deuxième niveau (dans la forêt) il vous détruire absolument tous les arbres.

LE SPORT

LES CONSOLES SPORTENT BIEN !



Nous y revoilà comme promis ! La suite de notre dossier sport avec les sports individuels, mais aussi le baseball que nous n'avions pas pu glisser dans le premier épisode. Cette fois, vous retrouverez le golf, les sports de combat (c'est le moment, c'est le 20ème anniversaire de la mort du Petit Dragon, alias Bruce Lee), le tennis, la Formule 1 et les fabuleux multi-épreuves. Dans la catégorie multi-épreuves, nous avons mis de côté les California Games et autres World Games. "Pourquoi ?", s'écrie le fan du genre, indigné. Tout simplement parce que nous sommes des puristes et que nous ne considérons pas le patin à roulettes et le skate-board comme des disciplines purement sportives mais plutôt para-sportives. C'est un peu étrange, mais c'est comme ça. Mis à part ça, on adore California Games, soyez-en sûrs!

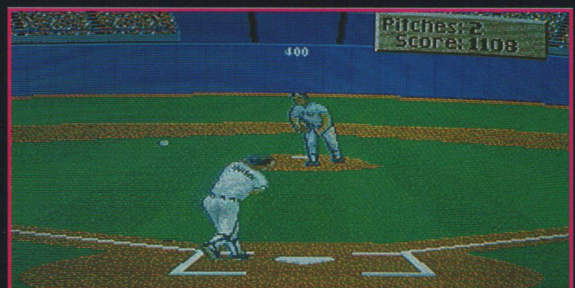
Trazom, notre spécialiste national de la F1 qui peut même vous dire combien Ayrton Senna a de dents cariées, a passé des nuits et des jours entiers à décortiquer tout ce qui se fait en F1, tandis qu'Olivier traînait avec son lot de clubs de golf en se demandant si le driver (1 wood) serait efficace dans nos locaux. Pendant qu'AHL faisait sa série de mille pompes "histoire de garder la forme, bande de jeunots", Greg dans son beau kimono noir de Viet Vo Dao exécutait son grand écart facial. C'est un truc que lui a piqué Van Damme. Cela pour dire que quand on fait du sport, ce n'est pas qu'à moitié ! Je vous laisse découvrir cette vaste compilation qui vous permettra de savoir tout ce qui se fait sur toutes les consoles. Le sport et nous, c'est une histoire d'amour.

BASEBALL

MEGADRIVE

HARD BALL III

Après une semaine de nuits torturées par le doute le plus total, il a fallu trancher en faveur de **Hardball III**, du récent Hardball III, de l'excellent Hardball III. Contre le lui, l'ancien (le temps passe vite) **Super League 91** que nous testions dans notre numéro 2, souvenez-vous. L'avantage de ce dernier était principalement la présence très chaleureuse d'un public plus qu'enthousiaste. Trouver des jeux de sports où le public n'est pas totalement oublié relève de l'exploit, et **Super League 91** le réalise. Semblable en beaucoup de points au Super League, première édition, cette version 91 est tout de même graphiquement améliorée. Mais je passe de suite à Hardball III qui est tout de même le jeu qui nous intéresse en priorité, parce qu'il est, sans doute, le plus complet au niveau technique. Il y a tellement de tableaux d'options que, dans les premiers temps, on s'y perd un peu. Même si les graphismes ne sont pas sublimes, les sprites sont animés et représentés de façon réaliste. On n'en demande pas plus, on ne fait pas de l'art, mais du sport. Les saisons sont très bien organisées et c'est un vériatble plaisir de suivre son équipe de match en match. Sans doute le jeu de baseball le plus proche de la simulation.



HARD BALL III

SUPER FAMICOM

BASE BALL 2020



BASE BALL 2020

Paradoxalement peut-être, ce n'est pas un véritable base ball, mais un base ball futuriste qui emporte la palme sur la Nintendo 16 bits: **Base Ball 2020**. On oubliera le Roger Clemen's baseball qui présentait une vue du diamant peu orthodoxe et quelque peu troublante (cf Challenge du test Base Ball 2020), ainsi que le ridicule Family Stadium où l'on ne trouvait pas de joueurs humains, mais des espèces de lutins difformes, parfaitement hideux. J'ai bien dit lutins et non pas gnomes, la différence est importante. Je pourrais aussi vous parler longuement du **Professional Baseball II** de Jaleco qui, bien que graphiquement réussi, nous faisait voir le jeu sous un angle de biais, lors des lancers, particulièrement dérangeant. Base Ball 2020 est à la fois parfaitement animé, truffé de détails amusants qui viennent personnaliser le jeu et vous met dans une ambiance du tonnerre. Les règles ne sont que partiellement reprises, mais l'essentiel est là. la grande différence venant de la zone réduite du home run, et des abords du stade où la balle peut atterrir, pour ensuite revenir sur le terrain où les joueurs exécutent des bonds prodigieux. Il n'y a pas d'ambiguité sur la question, Base Ball 2020 est bel et bien le meilleur.

NEO GEO

BASEBALL STAR 2

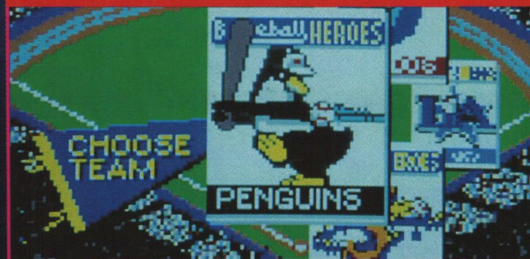

BASEBALL STAR 2

Je le dis comme je le pense, **Base Ball Star 2** est le meilleur jeu de base ball au monde sur console. Des sprites géants, une animation ultra fluide et une bande sonore comme on en entend souvent sur Neo Geo. les règles du base balll sont parfaitement reprises et l'on se déchaîne littéralement à chaque partie, tant l'ambiance est unique. On peut regretter la présence des super coups qui nuisent un peu au réalisme mais qui apportent une ambiance unique. **Base Ball 2020** ne s'en tire, bien entendu, pas mal non plus. Avec plus de fantaisie que le précédent, celui-ci vous propose un jeu de base ball original et réalisé comme seule une Neo geo peut le faire. Fans de base ball, votre console de prédilection doit être la Neo Geo, vous ne rencontrerez nulle part pareille ambiance!

LYNX

BASEBALL HEROES

Un seul et unique jeu de baseball sur Lynx, mais non des moindres, la réalisation globale étant vraiment bonne. Au départ, vous avez le choixentre 8 équipes prestigieuses des Etats-Unis dont je vous passerai la fastidieuse énumération. Dans ce sport, tout le monde sait que l'on alterne lanceur et batteur. Sur Lynx, cette règle est évidemment respectée, mais que vous soyez dans l'un ou l'autre camp ne changera rien à l'affaire, en ce qui concerne votre positionnement par rapport à l'écran: vous vous verrez, en effet, toujours de dos au lancer et de face lorsque vous serez à la batte.

BASEBALL HEROES


Dans ce dernier cas, il est alors assez difficile de bien centrer sa frappe. Par contre, vous bénéficierez de tous les effets existants en ce qui concerne votre lancer. Ca, c'est un bon point! Après avoir frappé la balle, la vue s'élargira sur l'ensemble du terrain jusqu'à ce que vos joueurs ne soient représentés que par quelques pixels. Il faudra alors renvoyer la balle le plus vite possible sur les bases. Techniquement, c'est bien, mais cela aurait pu être mieux comme on dit souvent. Les petits personnages ne se meuvent pas avec une grande rapidité, et les bruitages sont loin d'être merveilleux. C'est pourtant tout ce que vous pourrez vous mettre sous la dent sur la Lynx en matière de Baseball. Il faudra donc vous en contenter!

GAME GEAR

HYPER BASEBALL'92

Tout ce qui existe en matière de baseball sur Game Gear est un jeu du nom de **Hyper Baseball'92**. Avec 12 équipes, au choix, n'ayant rien à voir avec les vrais noms, vous pourrez jouer sur un grand ou un petit stade, le grand servant essentiellement à faire des "Home Run"! A la batte, vous vous voyez de dos, ce qui est plus pratique pour frapper dans le mille. Vous paramétrerez aussi le nombre de manches que vous voudrez disputer et qui vont de 3 à 9. Toutes les indications seront à l'écran, face à vous, avec deux petites fenêtres en haut, sur les côtés, braquées sur les bases. Un fois la balle frappée, on se rend compte que l'animation des joueurs est vraiment mauvaise et absurde: ils vont parfois plus vite que la balle! Du côté du graphisme, par contre, on peut être satisfaits, le pire a été évité. Les sons étant certainement ce qu'il y a de mieux réalisé, même si, pour ce genre de jeu, on s'en fout quelque peu! Bref, c'est une réalisation assez moyenne et il ne nous reste plus qu'à attendre la suite annoncée: Hyper Baseball'93!

HYPER BASEBALL'9


NEC

POWER LEAGUE V

Le Baseball, sport qui compte le plus de déclinaisons sur consoles japonaises, ne me fera pas mentir, surtout après lecture de ce chapitre dédié NEC. Le premier jeu de Baseball fut **World Stadium** de Namco. Un petit jeu où les personnages sont ridicules, avec des grosses têtes, et dont l'intérêt est inexistant. Après cela est arrivé le très sérieux **Power League** qui constitue le meilleur choix sur cette console, puisqu'il a eu cinq suites. Le meilleur de tous est bien sûr Power League 5, mais si vous avez le 4 ou le 3, ne soyez pas déçus. Pour les autres, il serait quand même temps de penser à changer tout ça (comme dirait Bernard Minet)..
D'autre part, du côté support laser, nous avons le vieux **Romrom Stadium**, qui est assez rigolo mais qui hélas ou tant mieux, -suivant les goûts- est assez simplet et privilégie l'arcade aux règles techniques. C'est très amusant mais peu complet. On le trouve encore pour pas cher assez facilement.

SPORTS DE COMBAT

MEGADRIVE

MUHAMMAD ALI

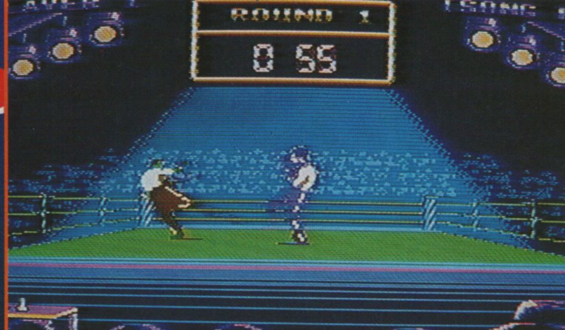

MUHAMMAD ALI

Testé dans le présent numéro, Muhammad Ali est, sans aucun doute possible, le meilleur jeu de boxe jamais réalisé sur console, et cela depuis le Rocky de la CBS Colecovision. Suivez les déplacements des deux combattants tout autour du ring grâce aux effets de rotations très bien gérés par la Console. On retrouve un nombre plus qu'honorable de boxeurs, et le réalisme n'a pas oublié de se manifester. Aucun jeu de boxe ne peut espérer rivaliser de qualité avec Muhammad Ali. Pour ce qui est du George Foreman Ko Boxing, consultez donc Joypad pour voir tout le bien que nous en pensons... c'est une daube !!! Restent Evander Holyfield avec ses graphismes haut de gamme et sa possibilité de créer son propre boxeur et James Buster Douglas Knock Out Boxing avec ses sprites gigantesques et sa jouabilité défaillante. Mais les softs de combats ne se limitent pas à la seule boxe sur Megadrive. Passons un instant dans les arts martiaux traditionnels, et non pas les jeux de baston à la SFII', pour jeter tout de même un oeil sur le Budokan d'Electronic Arts. Nunchaku, bâton ou même karaté à mains nues, les possibilités du programme sont très vastes, mais la réalisation ne comble pas les espérances du joueur averti. Les animations sont beaucoup trop lentes et, de ce fait, le jeu perd tout son intérêt. Il fallait tout de même en parler, Budokan étant le seul dans son genre. Enfin, il faut bien clore ce chapitre, les simulations de catch. N'en retenons qu'une, le Wrestlemania, officiel WWF! Avec des sprites assez bien réalisés et une animation de qualité, ce soft de catch s'impose au milieu de quelques autres comme Ringside Angels ou Wrestlewar. Rien que pour le plaisir de retrouver Ted Dibiase, Hulk Hogan et les Natural Disasters, on ne pouvait que craquer pour lui.

NINTENDO

BEST OF THE BEST

Même si Best of the Best comporte dans l'énoncé complet de son titre le terme de karaté, il faut bien dire que le sport pratiqué ressemble plus à du full contact ou du Kick Boxing; je laisse aux experts le soin d'analyser tout ça dans le détail. Du côté de la boxe, on avait Punch Out, une véritable antiquité, dans laquelle le joueur ne dispose en tout et pour tout que de cinq coups. Sglourps! C'est peu. Le cacth possède aussi son lot de représentants comme le WWF Steel Cage, à oublier, ou le WWF Wrestlemania, qui s'en tire légèrement mieux ou encore le Pro Wrestling. Dans tous ces cas, il n'y a rien de passionnant et l'on passe plus volontiers quelques heures en compagnie d'un Best of The best qui bénéficie d'une animation de très bonne qualité, d'une quantité de coups impressionnante et de graphismes qui ne sont pas ridicules, qu'en compagnie de ces autres softs de boxe ou bien de catch. Il faut bien l'avouer, la petite huit bits n'est pas le terrain de prédilection des jeux de sports, contrairement à sa grande soeur par exemple.



BEST OF THE BEST

GAME BOY

BEST OF THE BEST

Les jeux de combats sportifs ne sont pas légion sur la Game Boy (les jeux de combats normaux et les beat–them–up non plus, d'ailleurs) mais on en trouve quand même, c'est le côté pratique de l'immense logithèque de cette console. Ainsi donc, la boxe pure, le catch et le karaté ont été choisis au cours des années pour figurer sur Game Boy. L'exemple le plus intéressant en matière de boxe est, sans aucun doute, Boxing de Tonkin House qui vous propose de jouer sur un ring, en vue isométrique remplacée par une vue de face à face dès que votre boxeur est assez proche de son adversaire. La vue est alors singulière mais terriblement efficace, du vrai live! Le match se déroule au–dessus de la ceinture et votre silhouette est représentée en transparence par la "caméra" placée derrière vous. Vous tapez en face à la tête ou au ventre, avec un bouton pour chaque bras. Il est possible de bouger à droite ou à gauche, et même d'éviter une pluie de coups en se déportant à l'extrême pour revenir en vue générale du ring, histoire de reprendre des forces. La force de chaque coup est réglable et la tactique consiste en un timing très rigoureux entre charge de votre coup (qui demande du temps) et frappe. Boxing est sans problème LA simulation de boxe à posséder sur Game Boy. Pour l'instant disponible en import, ce jeu sera bientôt distribué en circuit officiel. On oublie donc le George Foreman's KO Boxing d'Acclaim qui avait inauguré la rubrique "daubes" du numéro 13 de Joypad! Mais la boxe n'est pas tout et les deux WWF, sortis en officiel, sont là pour le prouver. D'un très bon niveau, ces deux jeux (WWF et WWF2) vous feront retrouver les malabars les plus connus de la World Wrestling Federation américaine pour des combats titanesques de catch. Très attractif, WWF 2 pourra intéresser les plus réfractaires du genre, même s'il est tout de même plutôt conseillé aux amateurs. Pour finir avec les caramels dans les gencives, sachez que les simulations d'arts martiaux sont rares et, après un Fist of the North Star (Ken le survivant) sympa mais pas dément, c'est Loriciel qui emporte la palme, faute de combattants mais aussi grâce au superbe Best of the Best. Reportez–vous au test de ce jeu dans le numéro 19 de Joypad et vous apprendrez que cette simulation de Kick Boxing est le meilleur représentant des simulations sportives de combat sur Game Boy (juste devant Boxing).

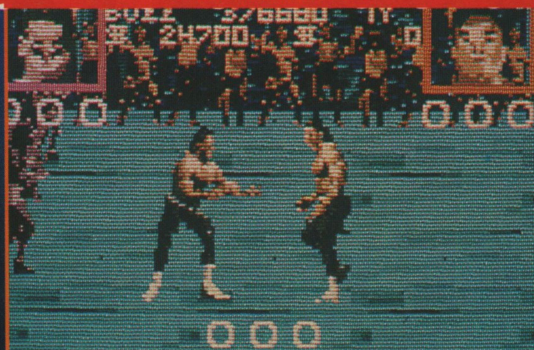


BEST OF THE BEST

LYNX

PIT-FIGHTER

Testé le mois dernier, Pit-Fighter est le seul jeu de baston qui puisse jouer à 1 contre 1. Un peu à la manière de Street Fighter 2, il vousfaudra affronter tous les sbires des frères Chainman, ces derniers seréservant pour la fin de votre épopée afin de vous mettre la pâtée. Maisc'est sans compter avec la détermination qui vous anime. Ou plutôt cellequi anime les trois combattants que vous pourrez choisir. Avec un catcheur,un Karatéka et un adepte du Taekwendo, les combats risquent d'être assez animés! Chacun possède ses propres coups et ses prises, plus uncoup spécial pas piqué des vers! Au fait, tous les coups sont permis et,un peu comme dans le "pancras" (lutte de fous!), il n'y a aucun interdit!Ainsi, vous verrez certainement vos ennemis vous proje-



ter des chaises à travers la gueule, ou même vous latter à coups de barres à mine! Parfoismême, le public se joindra à la fête pour vous asséner quelques roustesbien injustes. Même si les divers coups semblent assez difficiles àexécuter au départ, il faut bien reconnaître que l'ensemble est bon. D'ailleurs, les zooms des personnages, les seuls de toutes les conversionsde la borne d'Arcade, sont vraiment très souples et réalistes. L'ambiancesonore est, quant à elle, assez décevante. Mais il est vrai qu'au total onobtient un jeu de bonne qualité, qui, même s'il ne vaut pas la palme d'orde l'intérêt, a au moins le mérite de se distinguer par ses prouessestechniques, ce qui n'est déjà pas si mal!

GAME GEAR

GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING



Nous avons testé, il y a pas mal de temps, un jeu de boxe du nom de Heavy Weight Champ. Eh bien, figurez-vous que récemment, noustestions encore une fois cette même cartouche! Erreur de notre part? Conséquence dévastatrice de l'épilepsie? Non, que diantre! Point de toutcela! En fait, entre-temps, le nom du jeu a changé, car suite à une affaire de sponsoring, la cartouche a été rebaptisée George Foreman's K.O.Boxing! Et le plus dommage dans l'affaire, c'est que la qualité duprogramme initial, déjà passablement mauvaise, n'en fut pas pour autantaméliorée. Maintenant, nous nous retrouvons donc avec un "jeu"d'un total désintérêt dont la durée de vie n'excède pas la demi-heure!Pour ce prix-là (250 francs), avouons que c'est quand même faiblard! Les coups se limitent, en tout et pour tout à 3, avec cependant un punchspécial qui enlève presque toute la barre d'énergie de votre ennemi.Durant les pauses, vous pouvez refaire monter la jauge. L'ambiance des grands matchs est inexistante; au contraire, on aurait tendance às'endormir quelque peu. Bref, aux pugilistes fous, je dirai tout simplement d'oublier ce faux pas et d'attendre des jours meilleurs pourleur ludothèque de combat.

SUPER FAMICOM

BEST OF THE BEST



Sur SFC, l'amateur de jeux de boxe est totalement désarmé. En effet, il n'en existe que deux, et ils sont particulièrement peu apétissants. Le premier se nomme World Champion Boxing et brille par l'extrême mauvaise note qui le caractérise (moins de 50 %). Les graphismes très alléchants ne sont là que pour tromper le pauvre joueur qui mord sa manette une fois le jeu en sa possession, la jouabilité étant très mauvaise, voire inexistante. Mais il existe encore pire ! Si, si, c'est possible, ça s'appelle Georges Forman's KO Boxing et c'est le top de l'année en matière fécale pixellisée. Il n'y a rien de pire que ce jeu, à part peut-être les sales jeux comme Ultraman ; vraiment bidon.
Sinon, il y a côté combats sérieux (sérieux=sans boules d'energie apocalyptiques ni sauts de 15 mètres) le pas mal Best of the Best qui n'est autre que Panza Kick Boxing, dont le nom a été remanié pour profiter, je pense, de la popularité d'un film de Tae Kwon Do. Je dis "pas mal" car il pèche un peu au niveau de la maniabilité, et les options d'entrainement sont incomplètes. Mais de toute façon, vu le choix proposé, ce jeu est tout indiqué.

MASTER SYSTEM

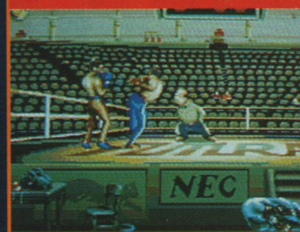
KNOCKOUT BOXING



Pour la Master System, il y a le très vieux Rocky qui a très bien vieilli, conservant une "pêche" d'enfer contrairement au vrai Sylvestre. C'est bien évidemment assez limité, mais on se fend la tronche à deux joueurs même si le nombre de boxeurs est assez limité (4). Autre choix : Knockingout qui n'est qu'une repompe totale du Rocky cité plus haut. Il a juste été rajouté des boxeurs, des couleurs et des options. Voilà donc un petit jeu de boxe bien sympathique, et abordable par tous.

NEC

PANZA KICK BOXING



Côté NEC, on a un très vieux jeu de boxe, Digital Champ, qui proposait à l'époque une option révolutionnaire : voir par les yeux du boxeur. Vous avez en face de vous la tronche à faire souffrir et vous envoyez vos petits poings dessus. Le truc marrant, c'est que la tête de l'adversaire se déformait à souhait sous vos coups, et qu'à la fin d'un match on avait plus un Quasimodo qu'un lutteur en face de soi. Assez drôle, mais un peu vieux. Puis, plus récemment sur Super CD Rom est apparu Panza Kick Boxing, qui a connu un super succès (mérité) aux States. Meilleure version de ce jeu, il est maniable et très réaliste. Il possède les mêmes défauts que sur la SFC au niveau de l'entraînement, un peu court et simple. Mais, grâce à ses digits assez réalistes (les cris de l'arbitre) il s'en tire très bien, même si, au vu du nombre de simulations de combat sur cette console cela semble facile.

NEO GEO

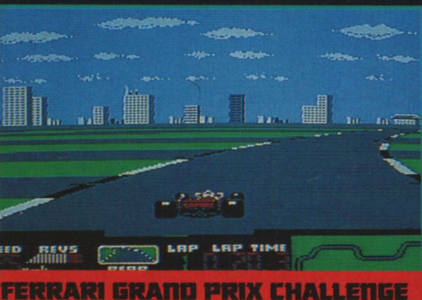


Pour la Neo-Geo, c'est très simple : il n'y en a qu'un et c'est pourri-bidon. Il s'agit de Legend of Success Joe, qui est une daube du point de vue de la maniabilité et de l'intérêt. Votre boxeur dispose de 2 ou 3 coups au maximum et de toutes façons, vu la qualité de la réalisation, on n'a même pas envie de frapper le type d'en face. Dommage !

FORMULE 1

NINTENDO

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE


FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Ferrari GP Challenge est à la fois le plus récent et le meilleur jeu de F1 sur la Nintendo. j'ai bien dit jeu, et non pas simulation. N'est pas Human GP qui veut. Pour ce coup là, il faut admettre qu'Acclaim a assuré. Retrouvez tous les circuits du monde et affrontez vos adversaires dans des courses d'enfer. Le jeu est un peu trop facile, et se destine, par conséquent, à un public jeune. On citera tout de même le très bon Turbo Racing de Data East qui n'égale pas, malgré ses nombreuses qualités, le Ferrari GP Challenge.

MEGADRIVE

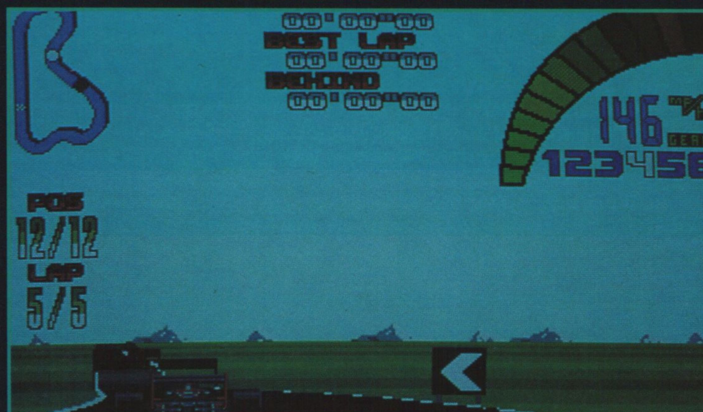
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

Sur Megadrive, on peut dire que les jeux de F1 représentent une partieassez importante de sa ludothèque. A commencer par Ferrari Grand PrixChallenge, une véritable daube sans nom qui ose souiller la marque du Cheval Cabré, alors même qu'il n'avait pas vraiment besoin de ça!L'ambiance sonore fait pitié et l'intérêt de conduire une voiture quin'aborde pas les virages de façon conventionnelle, est tout simplementridicule et nul. D'ailleurs, à part le mode 2 joueurs simultanés et lesquelques options qui jalonnent le mode training, ce soft est une pure?+%*/ (censuré!). Dans le même genre, vous avez F1 Héros! Alors là, onpeut dire que l'on a atteint des sommets dans la médiocrité pure!Le contrôle de la monoplace est complètement nul, les tests de collisionsont médiocres, et le fait de paramétrer la pluie et le beau temps, ouencore les qualités techniques de votre voiture, sont les seuls bonspoints de ce jeu! Autre petit plus tout de même, l'option 2 joueurs! Maisvraiment, c'est tout ce qu'il y a! En continuant dans notre prospection,on découvre très vite que l'on en vient aux courses de F1 vues de dessus.Par exemple, les F1 Grand Prix et F1 Circus. Tous deux sont trèsidentiques par leur conception et je ne saurais pas les différencierde façon radicale. Avec une bonne vitesse d'animation, ils possèdent unintérêt non négligeable. Pourtant, les graphismes sont un petit peumeilleurs dans F1 Grand Prix. Une différence, donc! Autrement, et comme c'est souvent le cas de ce type de vue, le réalisme est loin de nous combler.Je suis comme notre rédac'chef: méfiant! Optez plutôt pour les Monaco GP.Le deuxième du nom, tant qu'à faire! Non seulement vous aurez droit à unevrai simulation de F1, mais en plus, vous aurez l'insigne honneur dedéfier Ayrton Senna en personne! Vous pourrez aussi choisir de disputerle Championnat du monde sur les 16 circuits de la saison. Par rapport aupremier volet, la vitesse d'animation est encore plus rapide! Une vraie-prouesse! De même, la maniabilité reste vraiment le point fort de ce beauproduit. Un must que vous ne devez pas laisser passer!


AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

SUPER FAMICOM

HUMAN GRAND PRIX



NIGEL MANELL'S GRAND PRIX

Sur Super famicom, les jeux de F1 sont encore plus nombreux que surn'importe quelle autre machine. Et encore, ça continue de nous arriver.En attendant de voir la version définitive de Nigel Mansell's GP (peut-être testée dans ce numéro), je vous propose de faire un rapide tourd'horizon des différentes simulation de F1 qu'offre généreusement la SFC. Tout d'abord, nous avons l'ancêtre Cyber Formula, de Takara. Ce n'est pasfranchement une merveille mais cette simulation, reprenant le design desvoitures du futur, est loin d'être exaltante, notamment à cause du manqued'adhérence certain dans les virages; la maniabilité est telle qu'il devient difficile, voire impossible, de contrôler correctement la F1.De même, les graphismes sont bien trop simples et pauvres pour que l'ons'attarde plus longtemps. Tournons-nous plutôt vers Battle Grand Prix.Dans ce jeu, on est en présence d'une certaine innovation, dans le sensoù le côté 2 joueurs a été privilégié. Enfin, si l'on peut dire, car onest loin de la réussite! L'animation est nulle et la maniabilité proche de l'électro-ancéphalogramme plat! Passez outre, c'est tout. Dans le mêmegenre, c'est-à-dire, avec une vue de dessus, nous avons les frèresennemis: F1 Circus et F1 Grand Prix (1 et 2). Il n'y a, pour ainsi dire,pas de différence notoire entre ces versions. Comme sur Megadrive, ledéfilement de l'écran est vraiment formidable, de même que le maniement de la voiture. Le seul défaut pour ce type de jeu, et au risque de me répéter, c'est le fait d'anticiper les virages! Dans 90 cas sur 100, on se retrouve dans les décors et, à moins de très bien connaître le circuit,on est vite éliminé. Comme sur Megadrive également, on a droit au Super F1 Héros, médiocrité parmi les médiocrités! Avec un irréalisme horsdu commun, des graphismes minables et grotesques ainsi que des sons nuls,vous comprendrez pourquoi je ne veux pas en dire plus! On monte dans la catégorie supérieure avec Aguri Suzuki F1 Super Driving! Tout d'abord,cette impression de vitesse est vraiment grisante. D'autre part, on peuty jouer à 2, avec deux écrans séparés. De plus, la configuration météo ettechnique est laissée à l'entière appréciation du joueur! Sur 18 circuits, cette simulation de F1, même si elle n'est pas d'un réalisme tordanten ce qui concerne les rendus des dérapages et autres accidents, est, je-


HUMAN GRAND PRIX

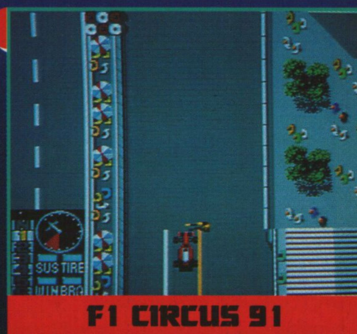
pense, un bon jeu de course qui devrait vous plaire. Pourtant, par rapportà F1 Exhaust Heat et maintenant à F1 Exhaust Heat 2, un fossé semble s'être creusé. Pour le premier épisode, on ne peut pas dire grand-chose, si ce n'est que le côté "rotations, zooms, mode 7" et autres prouesses techniques, était bien mal servi par un fondement ludique quasimentinexistant. Par contre, le deuxième volet est beaucoup plus intéressant,non seulement au niveau technique (2 fois plus rapide!), mais aussi ence qui concerne l'intérêt; sur les circuits, les chicanes sont tellement nombreuseset la rapidité tellement élevée que l'on ne peut pas s'endormir! De plus,le but est d'arriver au niveau des courses de F1, ce qui est loin d'étreévident. Mais c'est ce qui est bon pour la durée de vie du soft!Enfin, la crème des crèmes, la merveille des merveilles: j'ai nommé Human Grand Prix! Alors là, pas de fioriture, c'est LE jeu de F1 parexcellence sur SFC! Tout est parfait. Il y a le mode 2 joueurs, une superbe animation, de très bons bruitages, un mode championnat du mondesur les vrais circuits. Bref, c'est dément. Ce jeu est très axé sur la simulation, même trop selon certains! Pourtant, avec un peu d'entraînement, je vous assure que l'on s'y fait. Le réalisme est total,notamment avec les voitures utilisées, chacune ayant un bruit de moteur différent! Si vous êtes un vrai passionné (comme moi), je vous jure quevous ne risquez pas de regretter son achat. En tout cas, moi, c'est déjàfait! C'est le must of the must pour la simulation de F1! Enfin, un petit dernier que vous allez tous reconnaître, tout simplement parce qu'il est parrainé par le champion du monde de F1 1992, j'ai nommé Nigel Mansell's Grand Prix. Son point fort est incontestablement la vitesse de défilement de l'écran. C'est vraiment grisant, d'une part, parce qu'il n'y a aucun accroc technique, et d'autre part parce que la vue se trouve à l'intérieur du cockpit, comme dans Super Monaco GP sur MD. De même, au niveau des options, c'est pas mal non plus, avec le réglage des différents éléments importants de la monoplace, comme les suspensions, les pneus, la boîte de vitesse etc... Par contre, je n'ai pas trouvé la différence entre le mode arcade et le mode simulation: pour moi, c'est du pareil au même! C'est pourquoi, les grands prix sont d'une facilité déconcertante, pour peu que l'on s'est entraîné un petit peu. Dans les virages, la voiture ne se dérobe pratiquement jamais! En tout cas, comparé à Human GP, il ne fait pas le poids, mais considérons néanmoins qu'il est tout de même intéressant!

NEC

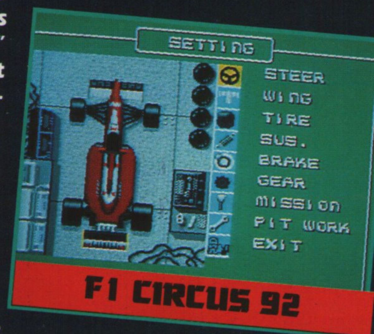
F1 TRIPLE BATTLE



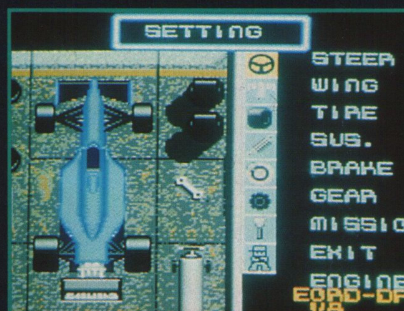
La tuture sur Nec, c'est assez vieux, et depuis F1 Circus'92, rien de nouveau. On commence par le plus vieux de tous, j'ai nommé Big Run. Sorti en même temps que la console, il a pris un sacré coup de vieux, même si à l'époque c'est le joueur qui en prenait plein les dents. Mais le grand classique sur cette console c'est F1 Triple Battle, une simulation pure et dure de chez Human où l'on peut jouer à 3 simultanément. Les graphismes ne sont vraiment pas beaux, il faut le reconnaitre, mais l'animation sur 3 fenêtres différentes est un modèle de clarté et de fluidité. De plus, la joie est au rendez-vous ainsi que la réussite de l'aspect technique, vu que le joueur décide de son moteur et de ses pneus ; en bref un must. Mais il ne faut pas oublier que ce jeu a un ancêtre sur cette console : Final Lap Twin. C'est pareil mais en moins bien : moins beau, moins de joueurs (deux seulement), et moins de fun.
Ensuite, nous avons le médiocre F1 Hero, où le joueur a plus l'impression de patiner que de rouler tant les décors sont tremblotants. Et après ces courses en 3D, nous avons les courses en 2D, ou vues d'avion. La première fut MotoRoader, un jeu que les anciens connaissent bien sur NEC. C'était à ma connaissance le premier jeu où l'on pouvait jouer à 5 sur cette console. Et même si la réalisation est complètement obsolète aujourd'hui, on s'y amuse encore bien mieux à 5 que sur la plu part des superbes simulations actuelles. Possédant des options telles que "body", "brake", "tire" et même "weapons", on pouvait avec l'argent des courses personnaliser totalement sa voiture.
Il ne faudrait pas oublier la série des F1 Circus. Le premier était à l'époque le jeu possédant le scrolling le plus rapide jamais vu, mais quelques options autour du jeu manquaient cruellement. F1 Circus'91 est venu combler tout cela, et le joueur possédait alors un bon et beau jeu. Mais les Japonais en veulent toujours plus, c'est pourquoi est sorti récemment F1 Circus'92, avec encore plus d'écuries, de circuits et de moteurs différents. Mais la meilleure version entre toutes reste bien sûr le F1 Circus CD dont toute la mémoire du support a suffi à rentrer 90% des circuits existants dans le monde. Ouf!



F1 CIRCUS 91



F1 CIRCUS 92



F1 CIRCUS

LYNX

CHECKERED FLAG

La seule simulation de F1 sur la portable d'Atari est une pure réussite!On sent surtout une excellente finition de la part des programmeurs. Cesentiment est vérifié lorsque l'on se met, pour la première fois, à piloterl'une de ces monoplaces: le défilement de l'écran nous laisse béatd'admiration. Sur 18 circuits, vous n'aurez de cesse de prouver votreaptitude à rester le maître sur la piste (comme Ayrton Senna!) Si vous vous sentez très fort, vous pourrez vous mesurer avec 5 autrespersonnes, grâce au comlynx! Et là, bonjour la rigolade! La piste n'estdéjà pas très grande pour deux F1, imaginez un peu le bordel à plus de 6!Toujours est-il que cette simulation a parfaitement sa place dans votreludothèque car elle est, de plus, extrêmement bien servie par une bandesonore très réaliste. Pour peu que l'on sente l'odeur des pneus...

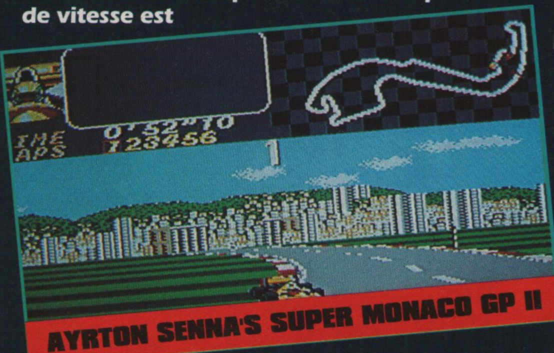


CHECKERED FLAG

MASTER SYSTEM

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

Comme sur la Megadrive, il existe deux Super Monaco GP. Le premier volet vous permet de jouer à deux simultanément; l'écran sera alors coupéen deux, de sorte que vous verrez tout ce que fera votre adversaire.On ne s'étendra pas plus longtemps car la "suite", parrainée par AyrtonSenna, est disponible depuis quelque temps et est quasiment identique, auniveau technique. Mais il est préférable de parler du petit dernierplutôt que du précédent titre. Seul défaut pourtant: la possibilité de jouer à 2 simultanément a disparu. Le seul concurrent que vous pourrezaffronter est Ayrton Senna lui-même! C'est le Senna Grand Prix. Parcontre, vous ne perdez pas au change puisque le "pro" qu'est Ayrton vous donnera de nombreux conseils de pilotage lorsqu'il s'agira dedisputer le Championnat du Monde des pilotes, sur les 16 circuits des cinq continents. L'impression de vitesse est bonne et le stress qui vous saisira, permanent! Preuve que le réalisme est de mise. Si vous possédezla Master, c'est le titre qu'il vous faut.



AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

GAME GEAR

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

Une fois de plus, vous allez constater que les seuls jeux de formule 1disponibles sur la portable de Sega répondent au nom de Super Monaco GP,et je dirai même plus, de Ayrton Senna's Super Monaco GP II, ce dernierétant, à mon avis, le plus abouti des deux. Comme sur ses grandes soeurs,Ayrton Senna vous distillera quelques judicieux conseils qui vous permettront d'optimiser au mieux les ailerons, pneus et autre boîte devitesse. De plus, il sera possible de jouer à deux simultanément grâce au câble Gear! Si vous êtes un solitaire ou si vous êtes trop fortpour votre entourage qui vous boude, pas de panique! La possibilité des'éclater seul (ici, s'amuser!), est également prévue au programme, avecle mode Championnat du Monde qui vous fera disputer les 16 manches de lasaison. Championnat que vous pourrez arrêter à tout moment à l'aide de l'option "Password"! Pour ce qui est de la technique, là aussi on est gâtés. La vitesse de défilement de l'écran est sensas sur une si petiteconsole, et la maniabilité de l'ensemble ne risque pas de vous causerun quelconque problème. Quant aux bruitages, ils sont tout justebons. Mais je le répète, l'intérêt est vraiment grandiose et vous ne risquez pas de vous ennuyer. A bon Senna en herbe, salut!

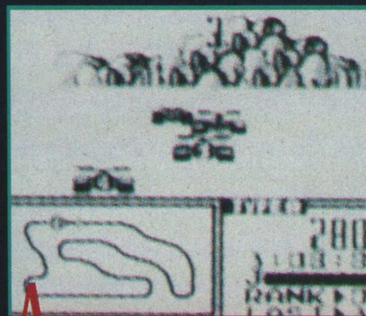


AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

GAME BOY

F 1 RACE

La game Boy est toujours présente sur tous les fronts avec quatre simulations de F1, dont deux en vue de dessus et deux en 3D. Même si le genre de courses en vue de dessus est loin de convaincre tout le monde par sa jouabilité limitée, il faut bien avouer que les jeux de ce type ne sont pas bien rendus sur la petite portable de Nintendo. Le premier à être sorti dans le genre fut F1 Boy (édité par Lenar) qui reste bien inférieur à F1 Spirit de Konami en France (The Spirit of the F1). Ce dernier est un modèle de technique et de jouabilité car il arrive à faire oublier que l'on joue en vue de dessus et que l'on ne peut pas appréhender convenablement les virages. Pour représenter les jeux en vue 3D, il y a Ferrari Grand Prix Challenge d'Acclaim qui est une daube appréciable et dont je ne parlerai pas ici (cf Pad N.13, rubrique Daube). Par contre, je vous parlerai plus volontiers du génial F1 Race qui a le mérite, comme Spirit of F1 d'ailleurs, de pouvoir être joué à quatre simultanément avec un multi-link. De plus, il propose des courses très speed avec des animations tellement fluides que l'on s'y croirait vraiment. Les décors sont un peu arides sur les bas côtés, mais on s'éclate vraiment à doubler et à foncer. Les 16 circuits du Championnat du Monde vous attendent et vous pouvez sauvegarder un championnat en cours, génial et inévitable sur Game Boy.

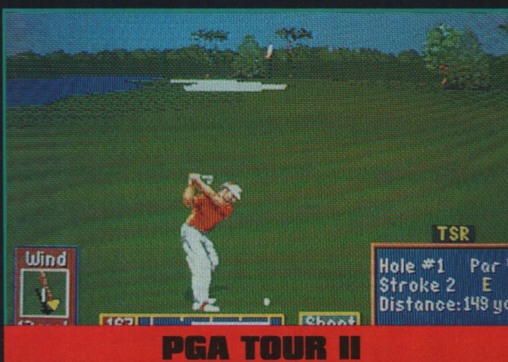

FI RACE

GOLF

MEGADRIVE

PGA TOUR II

On peut dire, sans avoir peur de se tromper, que le golf est le sport qui possède le plus de représentants sur console. La Megadrive n'échappe pas à la règle. On se souvient de l'excellent Arnold Palmer Tournement qui, bien que très bon, a très vite été dépassé par les deux réalisations d'Electronic Arts, à savoir PGA Tour, et PGA Tour 2. Avec quatre parcours pour la première version et sept pour la seconde, vous ne pourrez vous ennuyer une seule seconde. Possibilité d'entraînement ou mode compétition, tout est réalisable ou presque. Dans le tournoi du PGA, affrontez plus de soixante autres golfeurs, parmi les meilleurs au monde! Le PGA Tour 2 présente des décors supérieurs à la première version et les quelques défauts du PGA ont été éléminés. Sportivement parlant, on retrouve tout ce qui peut faire d'un golf classique un excellent golf: vitesse et direction du vent (changeantes), relief du green en fil du fer, usage des divers effets (hook et slice)... bref, on ne peut faire mieux sur la Megadrive. Citons aussi le lé-



PGA TOUR II

gendaire Leader Board, légendaire car ancien puisqu'on peut le considérer comme l'ancêtre des jeux de golf! Même si la version Megadrive a été remise à jour, on est encore loin de retrouver les qualités d'un PGA Tour 2 qui vient surclasser toutes les autres productions actuelles.

NINTENDO

NES OPEN TOURNAMENT GOLF

Oui, c'est exact, sur la Nintendo, il y avait le jeu nommé Golf. Ca-y-est, c'est dit, on peut l'oublier. Entre temps, on a pu voir beaucoup mieux que cette pauvrette simulation. Le Fighting Golf, par exemple, se jouant jusqu'à quatre joueur sur un parcours unique, n'était d'ailleurs pas trop mal. La réalisation était correcte et le réalisme tenait la route. Mais, rien n'égale dans le domaine le Nes Open Tournament Golf, alias le golf de Mario. Ce n'est, bien sûr, pas un must du réalisme. Malgré tout, le jeu est graphiquement réussi (cf Joypad 11) et hyper jouable. On passe le temps agréablement à suivre Mario et Luigi sur l'un des trois 18 trous. Une fois l'open fini, il faut aller à la banque déposer son argent. Le but? En amasser le plus possible... Simple, sans être simpliste, ce jeu, et non pas cette simulation, de golf saura satisfaire les joueurs, surtout les plus jeunes. Pour ce qui est du réalisme qui manque au Nes Open, vous pourrez aller voir le Jack Nicklaus Golf (nom que l'on retrouve sur toutes les machines), qui bénéficie d'une réalisation plus que correcte. A vous de voir ce que vous cherchez, détente ou réalisme, même si avec la 8 bits Nintendo, on n'atteint que difficilement, ou même pas du tout, les sommets du réalisme.

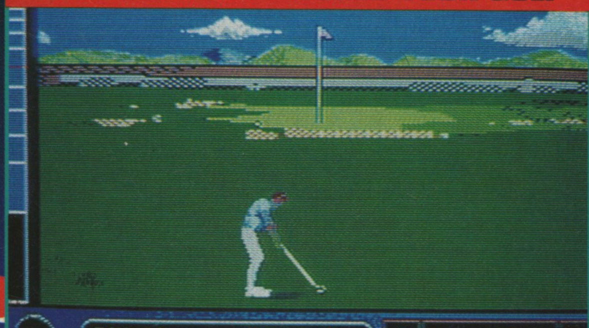


NES OPEN TOURNAMENT GOLF

CD ROM NEC

JACK NICKLAUS WORLD TOUR GOLF

Non seulement Jack Nicklaus est le meilleur golf de cette machine, mais il est aussi pratiquement le seul. On trouvait un golf gentillet sur la compilation de trois sports faite par Human (avec Formation Soccer et Super Tennis) ou encore Super Albatros. Avec des graphismes à peine honorables, très proches du lamentable, Jack Nicklaus est un soft à la fois hideux et hyper maniable. La barre d'énergie, située à gauche de l'écran, vous permet, comme dans pratiquement tous les jeux de cette sorte, de contrôler l'intensité du coup aussi bien que les effets sur la balle, et l'on prend le jeu en main en une seule partie. Malgré la jouabilité, le jeu est mal réalisé, mais nettement plus réaliste que le golf de Human en compil. Il faut faire un choix, si vous voulez du réaliste, choisissez Nicklaus, sinon faites donc un tour chez Human et vous pourrez, en plus, vous faire un football et un tennis!

JACK NICKLAUS WORLD TOUR GOLF


LYNX

AWESOME GOLF

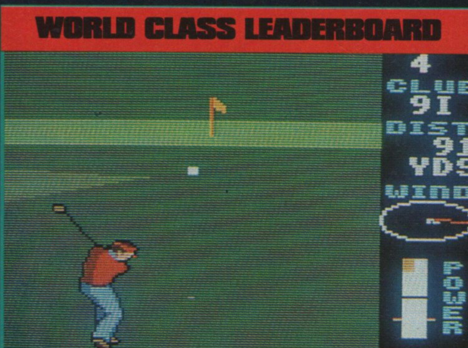
Sur Lynx, il n'y a pas à chercher pendant des lustres et des lustres, il n'y a qu'un seul jeu de golf. Mais quel jeu de golf! A lui tout seul, comme un grand, il justifierait amplement l'achat de la portable d'Atari! Sur 18 parcours, dans chacun des 3 pays différents que sont le Japon, l'Angleterre et les Etats-Unis, et après avoir choisi votre niveau de difficulté (3 au total), vous vous retrouverez tout de suite dans le grand bain. A cet instant, vous pourrez jeter un coup d'oeil (en zoom s'il vous plaît!) sur la totalité du parcours. Ainsi, il vous sera plus aisé de choisir, de façon judicieuse, le club que vous allez prendre pour jouer votre premier coup. Faites attention, les lacs et autres bunkers sont légion dans ces endroits là! Au moment de frapper dans la petite balle, vous vous apercevrez de l'excellente animation du golfeur (ou de la golfeuse!) A chaque coup réussi ou manqué, vous entendrez une voix digitalisée vous dire très clairement ce qu'elle en pense! C'est absolument sublime. De A à Z, Awesome Golf est une pure merveille, aussi bien du point de vue ludique que du point de vue technique. On s'amuse comme des petits fous et l'on n'est pas près de se lasser!

AWESOME GOLF


GAME GEAR

WORLD CLASS LEADERBOARD

Sur la belle petite Sega, on ne peut pas dire qu'il y ait foule en ce qui concerne les simulations de golf (lorsqu'on peut parler de simulation!)En effet, à part le Super Golf de Sigma (l'éditeur, pas l'agence!), où l'on retrouve pas mal de caractéristiques de ce sport, notamment le choix desclubs, la force du vent ou encore les effets donnés à la petite baballeblanche, il n'y en a qu'un, à mon humble avis, qui vaille réellement le coup. Mais nous le verrons par la suite. Pour continuer avec Super Golf,sachez, avant tout, qu'il offre des graphismes très sympas, voire mignons,mais surtout très typés dessins animés japonais. Si vous voyez ce que je veux dire... En tout cas, même s'il est très agréable du fait de ses graphismes et parce qu'il permet à plusieurs joueurs de montrerleur talent, il n'en reste pas moins que son intérêt final est loin d'être énorme. Par contre, comme je vous le laissais entendre, il existeun autre Golf sur lequel on peut s'adonner sur la Game Gear, et qui, de plus,est transfuge direct de la Megadrive, j'ai nommé World Class Leaderboard! Cette simulation reprend d'ailleurs toutes les options réelles du vraigolf; vous aurez le choix des différents clubs (fer, bois ou putter), lapossibilité de connaître la direction et la force du vent, de voir un bonnombre de paysages constitués de parcours tous aussi sélectifs les unsque les autres, avec des bunkers et des lacs à perte de vue. Ce très bonGolf devrait vous combler d'aise!

WORLD CLASS LEADERBOARD


GAME BOY

GOLF

Une fois de plus, la Game Boy prouve qu'elle est une portable à la page puisque l'on trouve aussi des simulations de golf dans sa ludothèque. Quel est le genre de jeu qui n'a pas encore été adapté sur cette satanée console, me direz-vous! La plus connue est intitulée tout simplement Golf (Nintendo) et propose un jeu tout bonnement fabuleux, si tant est que l'on apprécie ce genre de jeu. Même les novices et les réticents seront probablement conquis par ce modèle de simulation qui n'oublie pas, pour autant, le plaisir ludique. Premier jeu de golf sorti sur la machine, il reste aujourd'hui le meilleur produit dans le genre. Mais attention! Ne vous attendez pas à une simulation ultra réaliste comme sur les autres consoles. Il s'agit de décors mignons et de personnages typiquement japonais. Mais quel plaisir de jouer à Golf et de pouvoir sauvegarder ses parties en cours! Inutile de vous dire que le très bon Konamic Golf de Konami est éclipsé par Golf. A signaler aussi l'arrivée récente de Jack Nicklaus Golf qui apporte à la Game Boy la première véritable simulation ressemblant à celles que l'on trouve sur les 16 bits ou sur micro. Bien qu'il soit très bon, ce jeu ne rattrape pas, en plaisir de jeu, le génialissime Golf de Nintendo. Enfin, je ne peux me retenir de vous parler des Mini Putt 1 et 2 qui ne sont autres que des simulations de mini-golf sur Game Boy! Bien que d'une durée de vie limitée, ces deux jeux sont bien fichus, drôles et follement passionnants.

GOLF

SUPER FAMICOM

SKIN GAME / PGA TOUR GOLF

Sur la 16 bits de Nintendo, les fanatiques de simualtions de golf sont comblés et ne savent plus où donner de la tête. Pas moins de six jeux sont déjà sortis et ce n'est pas fini! Voilà un bon exemple de l'une des raisons qui nous a poussés à réaliser ce genre de dossier. Comment faire pour se dépatouiller dans le choix d'un jeu de golf en regardant simplement derrière la jaquette d'une boîte? La réponse est simple: lire les dossiers de Joypad, ils sont faits pour ça. La simulation de golf sur Super Famicom (ou Super Nintendo) ressemble aux simulations habituelles mais, souvent, avec une qualité graphique et technique supérieure. J'en prends pour preuve deux des meilleurs exemples: Skin Game d'Irem et PGA Tour Golf d'Electronic Arts. On tient, avec ces deux simulations, le gratin du genre, toutes consoles confondues. Il est d'ailleurs difficile de les départager, Skin Game étant davantage à conseiller aux amateurs de l'arcade (il s'agit de la conversion de Major Title en arcade) et PGA aux amateurs de simulation "micros" (PGA vient de la micro). Cela se joue à peu de chose mais il fallait le dire. Comme dans les autres simulations, vous aurez toujours à frapper la balle d'une manière ou d'une autre, votre joueur étant montré en 3D tout comme le décor. La différence est souvent minime entre les systèmes de frappe, de réglages de distances et autres. Dans PGA et Skin Game, le maniement est un modèle dans le genre puisque le joueur novice mettra, montre en main, deux demi secondes à s'habituer aux commandes. Tout y est parfaitement ergonomique, sans oublier de se rapprocher le plus de la réalité. Les options sont des classiques, avec le terrain en vue de dessus sur le côté afin de suivre le mouvement de la balle, les classements et toutes les indications quant au par, au vent, etc sont aussi présentes. PGA propose un survol impressionnant du terrain en 3D avant de jouer, mais lorsque la balle est lancée, on la voit s'éloigner puis l'image change et on la voit atterrir, il n'est plus question ici de 3D en temps réel. Pour Skin Game, pas de survol ni avant ni pendant le jeu. Par contre, on peut changer la direction de tir en temps réel et l'on voit le décor tourner autour du joueur, le tout en mode 7. Dans PGA, si l'on change de direction, il faut attendre que le nouveau décor s'affiche, comme dans la plupart des autres golfs. Pour finir, je dirai que PGA est moins beau que Skin Game mais plus agréable à jouer à l'approche du green. Je vous parle en vitesse des autres golfs qui font pâle figure comparés aux deux géants. Super Birdie Rush de SNK, a été adapté de la PC Engine et n'intéressera que les adeptes des petits personnages japonais et de la vue de dessus (très semblable au Golf de Nintendo sur Game Boy); donc, bye bye le réalisme! On trouve celui-ci dans Peeble Beach Golf et Waialae Country Club de TE Soft qui sont les versions américaine et japonaise du même jeu (à moins que cela ne soit le contraire, je me trompe toujours), disons du même principe. Les parcours sont, en effet, différents, mais tout le reste est identique. On attend des heures que les décors s'affichent et la balle s'élève dans les airs avec la lenteur d'une suisse en pleine crise. Des jeux très réalistes et bourrés de détails pros, mais pas assez attractifs pour les débutants. On finit dans l'horreur la plus insondable avec Jack Niklaus Golf, de Tradewast, qui reste potable mais fait figure d'escroquerie face à Skin Game ou PGA.



SKIN GAME

MASTER SYSTEM

GOLFMANIA

La meilleure simulation de golf sur Master s'appelle Golfmania (Sega) et n'est pas la plus jeune puisque c'est le premier jeu du genre à être sorti sur la machine; et même si les graphismes et les modes de vues choisis paraissent, aujourd'hui, quelque peu anachroniques, cela importe peu car la maniabilité est excellente et le plaisir de jeu total. C'est Le golf sur Master System à conseiller à tous les novices qui veulent s'éclater de suite, sans se prendre la tête avec des manoeuvres compliquées et des règles obscures. Si vous préférez, par contre, le réalisme et des vues plus jolies, vous prendrez World Class Leaderboard d'US Gold qui est affreusement lent mais plus réaliste que Golfmania, sans pour autant être meilleur. En fait, vous n'avez que ces deux choix car le troisième jeu dont je peux vous parler sur Master System est Putt and Putter (Sega), qui n'est autre qu'un mini-golf amusant (surtout à deux) mais mini!

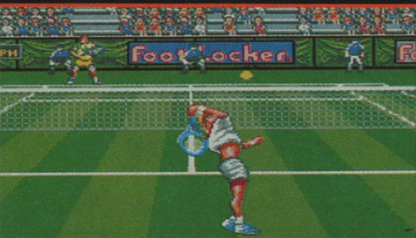
GOLFMANIA


TENNIS

MEGADRIVE

AMAZING TENNIS

Je vais vous parler du Amazing Tennis de la Megadrive, et vous allez sans doute, à juste titre d'ailleurs, pousser les hauts cris et dire qu'il n'est pas encore sorti. Juste et pertinente remarque, vous aurez pu voir notre belle préview dans un précédent numéro de Joypad, ce qui veut dire que le jeu ne devrait pas tarder à vous arriver. Disons le tout de suite, ce jeu possède ses défauts. Le léger scrolling horizontal suivant la balle vous empêche, par moments, de suivre correctement les déplacements de votre joueur. De même, la vue de changeant jamais, le joueur que l'on aperçoit de dos, au premier plan, est toujours avantagé par rapport à celui qui joue en fond à l'arrière plan. Une fois le premier joueur au filet, le second disparaît de l'écran, s'il se trouve en face. Pourtant, Amazing Tennis s'en tire bien mieux que le pauvre Grand Slam qui ne fera pas date dans l'histoire du jeu vidéo. Amazinz Tennis propose des sprites de grande taille, animés avec réalisme, alors que Grand Slam présente une flopée de gnomes grotesques. Le David Crane's Amazing Tennis est, sans aucun contexte possible, le meilleur jeu de tennis à l'heure actuelle sur Megadrive.

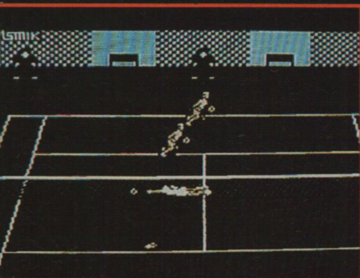


AMAZING TENNIS

NINTENDO

FOUR PLAYERS TENNIS

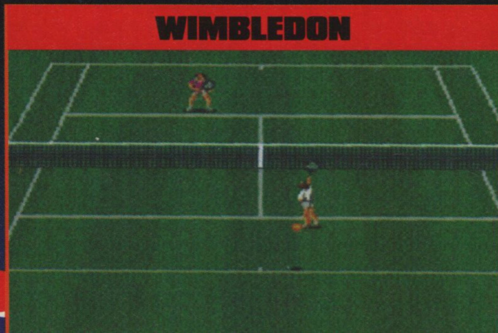
On oublie très vite le lamentable Tennis (fait par Nintendo, mais chut, moins fort!) de cette machine pour nous consacrer au Four Players Tennis qui, comme son nom le laisse ouvertement deviner, se joue à quatre. Pour jouer à quatre, il faut, bien entendu, posséder le Four Score Nes, sans quoi, vous pourrez toujours jouer à deux... Avec des graphismes très moyens, le jeu n'enthousiasme pas dans les premiers instants, mais lorsque l'on se lance dans la série de tournois, les choses peuvent devenir subitement intéressantes. Les voix digitalisées qui accompagnent le jeu sont agréablement surprenantes mais, comme pour gâcher notre plaisir, l'animation est, quant à elle, assez mauvaise... C'est la vie et ne venez pas me dire le contraire. Ce jeu de Nintendo n'en demeure pas moins le meilleur sur cette console.


FOUR PLAYERS TENNIS

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON

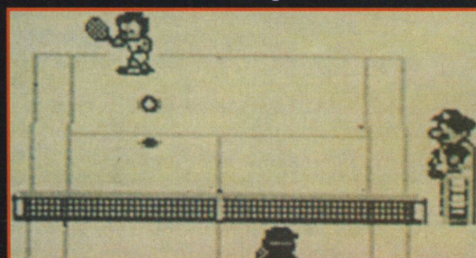
On trouve, à peu de chose près, autant de tennis sur Nintendo que sur Master System, c'est-à-dire assez peu, presque pas du tout. Gênant de choisir le meilleur, lorsque la palette est aussi restreinte, et c'est pour cela que nousavons sélectionné Wimbledon, en laissant de côté Tennis Ace (qui ne s'en tire cependant pas trop mal) ou Super Tennis. Ce jeu n'est pas un pur chef-d'oeuvre mais il a le mérite d'être jouable, de proposer un minimum de coups pour un strict minimum de réalisme. Tant que les coups sont présents, on ne se plaint pas. L'animation est rapide, parfois même trop, cela nuisant beaucoup au réalisme. Il faut bien l'admettre, les huit bits ont du mal à tenir la route dans le domaine du sport, et Wimbledon ne déroge pas à la règle.

WIMBLEDON


GAME BOY

TENNIS

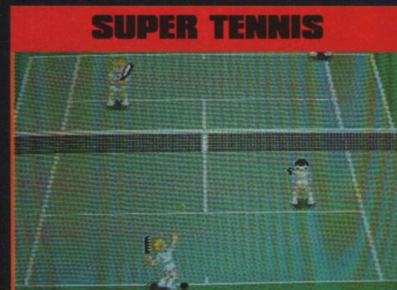
Ce n'est pas vraiment l'affluence en matière de simulations de tennis sur Game Boy et l'on en compte pour l'instant... un seul! C'est peut-être parce qu'il est complètement démentiel et se place parmi les cinq meilleurs jeux de toute la logithèque Game Boy, que personne n'a encore osé développer un nouveau tennis. Disons quand même que Ubi Soft est en train de nous préparer une version de Jimmy Connors sur Game Boy, qui n'est pas piquée des hannetons (cf preview du mois dernier) et se placera très haut, sans toutefois dépasser Tennis (Nintendo), l'unique, le vrai, le pur! Ce jeu allie, en effet, le réalisme avec le plaisir ludique. Il est vrai que les joueurs font un peu dessin animé japonais et que certains coups manquent de réalisme car un peu exagérés, mais quel plaisir de jeu à deux (avec un Game Link). Je pense qu'avec Tetris, Tennis est le meilleur jeu à deux sur Game Boy, sans aucun problème de conscience! Le jeu est d'une difficulté progressive grâce à ses niveaux de difficulté, et n'importe quel joueur novice sera pris par le jeu en moins de cinq minutes. La vitesse est fabuleuse et l'intérêt jamais épuisé à deux. Un must, toutes catégories confondues.


TENNIS

SUPER FAMICOM

SUPER TENNIS

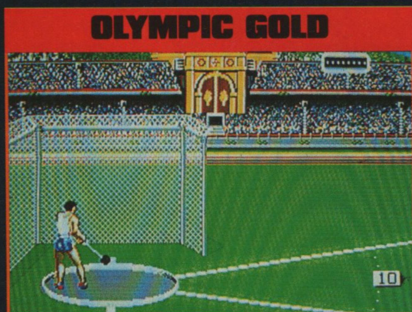
Les trois uniques représentants du genre sont trois petites merveilles, aussi est-il bien difficile de les classer les uns par rapport aux autres. Le plus vieux est Super Tennis de Nintendo et reste le meilleur parce qu'il est complètement basé sur l'arcade. Mais les deux autres jeux, sortis récemment, sont d'un excellent niveau et proposent des plaisirs légèrement différents. Quoi qu'il arrive, les trois simulations existantes vous proposent la vue isométrique classique du terrain, placée derrière le joueur en fond de court. Dans Amazing Tennis d'Absolute Entertainement, la vue est à ras des pâquerettes puisque l'on se trouve juste derrière le joueur, représenté par un énorme sprite superbement animé. On est loin de Super Tennis qui est beaucoup moins réaliste. Ici, c'est la simulation qui prime et on le paye, malheureusement, dans la jouabilité qui perd un peu de son côté ludique: on ne voit qu'une partie du terrain lorsque l'on joue et le filet empêche d'avoir une bonne visibilité. Par contre, le nombre de coups, les animations des sprites, donnent droit à du grand spectacle! Dans Jimmy Connors (Blue Byte/Ubi soft), on se retrouve exactement entre le côté arcade de Super Tennis et l'aspect simulation d'Amazing, et c'est bien cela qui fait son charme. Ce jeu est d'une très grande jouabilité, superbement réalisé et très maniable. Le problème est qu'il reste un cheveu en dessous de Super Tennis au point de vue fun et plaisir de jeu. Il est, par contre, plus intéressant qu'Amazing Tennis et l'on peut y jouer à quatre simultanément ou, du moins, ce sera possible lorsque la manette adéquate sortira dans les mois qui viennent, un must pour les doubles

SUPER TENNIS


MULTI EPREUVES

MEGADRIVE

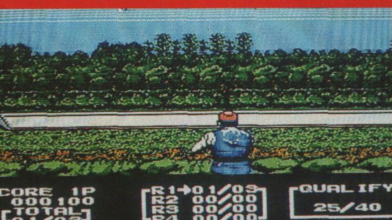
OLYMPIC GOLD



On ne peut vraiment pas dire que les multi épreuves soient monnaie courante sur les consoles. La Megadrive s'offre tout de même le luxe d'en posséder deux! Une pour l'été, Olympic Gold et une autre pour l'hiver. Où est donc l'époque des Summer Games, Winter Games et des Décathlon? Pourtant, on ne peut pas s'empêcher d'avoir un faible pour Olympic Gold qui bénéficie d'une irréprochable réalisation et d'une panoplie d'épreuves, à la fois variées et techniquement réussies. on commence par un cent mètres à mettre en pièces le meilleur joypad, on se fait un 110 mètres haies, un 200 mètres nage libre, un peu de saut à la perche, un brin de plongeon accrobatique, le viril lancer du marteau et un peu de détente avec le tir à l'arc! Compétition olympique oblige, vous remporterez des médailles après vos brillants résultats, sur fond d'hymne national. Mettez la main droite sur votre coeur battant la chamade, et versez une larme dans ce moment d'intense émotion. Un mot tout de même de Winter Challenge, The Games, qui est, hélas, passé assez inaperçu, ce qui est bien dommage. Malgré une bande son médiocre, le jeu se composait d'un panaché d'épreuves en ski ou en bobsleigh qu'il était très agréable de découvrir. Si les sports d'hiver vous tentent, goûtez donc de ce jeu. Les fans que vous êtes ne manqueront certainement pas le prochain Summer Challenge, où l'on retrouvera le vélo sur piste, l'équitation, le saut à la perche, le saut en hauteur, le canoë cayak ou encore le tir à l'arc. En attendant, défoulez-vous sur un Olympic Gold!

NINTENDO

TRACK AND FIELD 2

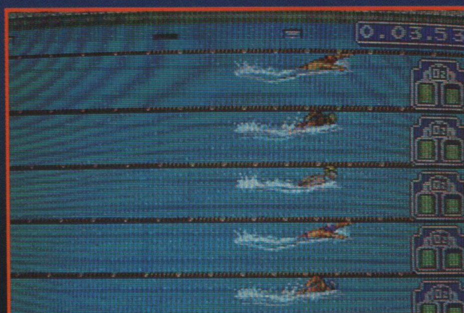


Il ne faut pas chercher loin pour trouver l'unique multi épreuves de la petite huit bits. Derrière lui, le nom de Konami, label incontesté de qualité. Le nom de ce soft solitaire, Track and Field 2. Un total de quinze épreuves. Je ne vous les citerai pas toutes, la liste serait longue, mais vous retrouverez le tir au pigeon, l'escrime ou bien encore la canoë! Le tout, avec des graphismes de qualité. Bien entendu, le réalisme n'est pas au top, mais l'atout du jeu tient dans sa multitude d'épreuves et dans leur variété. Un must que l'on se procure avec difficulté.

NEC

POWER SPORTS

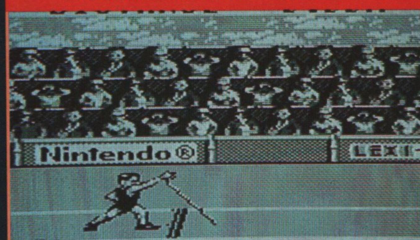
Vous voulez des épreuves? En voilà dix-huit d'un seul coup grâce à ce méga multi épreuves de la Nec: Power Sports. Bien sûr, les graphismes ne sont pas au top niveau, mais le jeu cumule bien des avantages qui font oublier ce défaut. Tout d'abord, cinq épreuves de natation, ensuite trois courses, du tir sur pigeon, au pistolet, à l'arc, des sauts et des lancers... La gamme complète des sports que l'on trouve habituellement sur console ou micro, ou presque. Certaines épreuves, comme celles de natation, se ressemblent beaucoup entre elles, et seuls les mouvements du sprite changent de



l'une à l'autre, mais lorsque l'on est pris au jeu, on n'y pense plus guère. Notez enfin que le jeu peut se jouer à cinq simultanément pour les courses, et successivement pour le reste des épreuves, ce qui vous garantira des heures de plaisir avec vos amis. Une réussite signée Hudson Soft, un des grands du jeu vidéo.

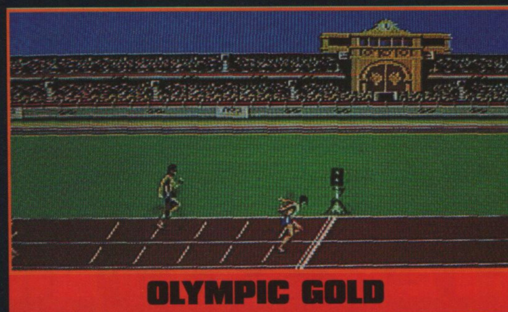
GAME BOY

TRACK & FIELD



Ce n'est pas la foule sur Game Boy mais c'est le cas de toutes les autres consoles (à part la Master System qui semble avoir décidé d'être conviviale). Ce genre de jeu issu de l'arcade et très prisée sur micro a quand même fait tardivement son apparition sur Game Boy avec deux jeux d'un excellente niveau : Track & Field de Konami et Track Meet d'Interplay. Track Meet est sorti le premier et m'a convaincu car on pouvait enfin s'éclater à appuyer frénétiquement sur les boutons comme on l'avait fait à la grande époque en arcade. Il est vrai que Track Meet souffrait de quelques défauts de graphismes et de maniablité mais restait très marrant à jouer. Depuis, il y a eu Track and Field qui sort en officiel très bientôt et qui est fabuleux. Ce jeu propose en effet un pannel de 11 épreuves des jeux olympiques. Alors que Track Meet proposait 7 épreuves, Track & Field vous permettra de participer au lancer du marteau, du disque, au saut à la perche, au 110 m haies, au tir à l'arc, au 100 m, au saut en longueur, au triple saut, à la natation et enfin à l'hltérophilie. Le tout se déroule dans une atmosphère graphique excellente avec une maniabilité optimale. De plus, vous pouvez jouer à deux simultanément pour certaines épreuves comme le 100 m. Track & Field, c'est du tout cuit !

MASTER SYSTEM



La série ultra connue des "..." Games (remplacer "..." par "World", "Summer" ou "California") d'Epyx n'est plus toute jeune et l'arrivée d'Olympic Gold (US Gold) l'année dernière a fait du bien aux plus multi sportifs d'entre nous. Si vous remplacez "..." par "Summer", vous aurez le premier jeu multi-épreuves à être sorti sur Master System et qui reste un très bon jeux malgré la suppréматie évidente et toute nouvelle d'Olympic Gold. Dans Summer Games, jusqu'à huit joueurs peuvent se rencontrer (tour à tour) et se mesurer au saut à la perche, au 100 m, au plongeon, au cheval d'arçon, à la natation et à la gymnastique. Les graphismes sont sympas et la jouabilité très intéressante. Le plaisir ludique est total quoiqu'il arrive. Les graphismes sont beaux mais les épreuves inégales. Aujourd(hui, pour taper dans une valeur sûre du multi-épreuve sur Master, il faut se procurer Olympic Gold qui est beau, actuel et jouable. Il s'agit ni plus ni moins d'une simulation des derniers JO de Barcelone avec 6 épreuves au programme 100 m, 110 m haies, saut à la perche, lancer du poids, tir à l'arc et plongeon. Le réalisme est total, les couleurs sont belles, les graphismes fins et l'animation excellente. Pouvant y jouer à quatre, vous pouvez être sûr du résultat : le succès !

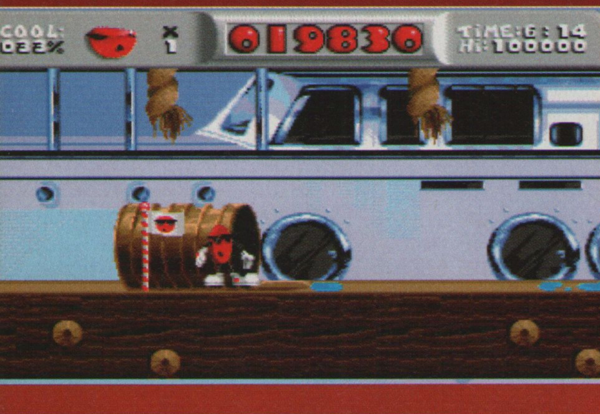
DOSSIER RÉALISÉ SPORTIVEMENT PAR T.S.R., OLIVIER, TRAZOM ET GREG.

TITRE	MACHINE	NB JOUEURS	JOUABILITE	Nbre EQUIPES	DIFFICULTE	REALISME	REALISATION	PASS/SAVE	GLOBAL	GENRE
JACK NICKLAUS TOUR GOLF	CD ROM NEC	1	72%		FACILE	72%	64%	OUI	72%	GOLF
BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE	GAME BOY	1	89%	15	MOYEN	81%	86%	OUI	86%	COMBAT
BOXING	GAME BOY	1 ou 2	80%	6	MOYEN	75%	70%	NON	87%	BOXE
F1 BOY	GAME BOY	1	62%	16	MOYEN	65%	72%	NON	70%	FORMULE 1
F1 RACE	GAME BOY	1 à 4	92%	16	MOYEN	74%	86%	OUI	91%	FORMULE 1
FERRARI GRAND PRIX	GAME BOY	1	68%	16	MOYEN	61%	56%	NON	55%	FORMULE 1
FIST OF THE NORTHSTAR	GAME BOY	1 ou 2	57%	10	MOYEN	63%	77%	OUI	70%	COMBAT
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	GAME BOY	1	50%	9	MOYEN	55%	50%	NON	51%	BOXE
GOLF	GAME BOY	1 ou 2	92%	2	MOYEN	71%	87%	OUI	86%	GOLF
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	GAME BOY	1 ou 2	83%	1	MOYEN	87%	81%	NON	89%	TENNIS
KONAMI GOLF	GAME BOY	1 ou 2	81%	1	MOYEN	84%	88%	OUI	82%	GOLF
MINI PUTT	GAME BOY	1	76%	4	MOYEN	64%	79%	NON	73%	GOLF
TENNIS	GAME BOY	1 ou 2	92%	1	MOYEN	75%	90%	NON	93%	TENNIS
THE SPIRIT OF THE F1	GAME BOY	1 à 4	66%	19	MOYEN	71%	76%	NON	82%	FORMULE 1
TRACK AND FIELD	GAME BOY	1 ou 2	91%	11	MOYEN	83%	86%	NON	92%	MULTI
TRACK MEET	GAME BOY	1 ou 2	74%	7	MOYEN	70%	68%	NON	83%	MULTI
WWF 2	GAME BOY	1 ou 2	85%	6	MOYEN	80%	80%	NON	85%	COMBAT
WWF SUPERSTARS	GAME BOY	1 ou 2	85%	5	MOYEN	80%	75%	NON	81%	COMBAT
AYRTON SENNA'S GP	GAME GEAR	1 ou 2	91%	16 CIRCUITS	FACILE	88%	85%	OUI	91%	FORMULE 1
GEORGE FOREMAN 'S K.O. BOXING	GAME GEAR	1 ou 2	40%	5	FACILE	50%	55%	NON		
HYPER BASEBALL'92	GAME GEAR	1 ou 2	66%	12	MOYEN	75%	70%	NON	71%	BASEBALL
OLYMPIC GOLD	GAME GEAR	1 à 4	85%	7	MOYEN	85%	89%	NON	85%	MULTI
W.C. LEADERBOARD	GAME GEAR	1	87%	3 PARCOURS	MOYEN	89%	85%	NON	87%	GOLF
WIMBLEDON TENNIS	GAME GEAR	1 ou 2	85%	4	MOYEN	86%	84%	OUI	85%	TENNIS
AWESOME GOLF	LYNX	1	95%	18 PARCOURS	MOYEN	93%	95%	NON	95%	GOLF
BASEBALL HEROES	LYNX	1 ou 2	71%	8	DUR	74%	76%	NON	71%	BASEBALL
CHECKERED FLAG	LYNX	1 à 6	90%	16 CIRCUITS	MOYEN	90%	88%	OUI	91%	FORMULE 1
PIT-FIGHTER	LYNX	1 ou 2	75%	1	MOYEN	70%	74%	NON	77%	COMBAT
AMAZING TENNIS	MD	1 ou 2	66%	8	MOYEN	82%	84%	NON	80%	TENNIS
AYRTON SENNA'S GP	MD	1	92%	16 CIRCUITS	MOYEN	92%	90%	OUI	93%	FORMULE 1
GRAND SLAM	MD	1 ou 2	51%	6	FACILE	77%	59%	OUI	61%	TENNIS
HARDBALL 3	MD	1 ou 2	86%	12	DUR	78%	86%	OUI	81%	BASEBALL
LEADER BOARD	MD	1 à 4	74%	3 PARCOURS	MOYEN	79%	64%	OUI	74%	GOLF
MUHAMMAD ALI	MD	1 ou 2	86%	10	MOYEN	84%	86%	NON	86%	BOXE
OLYMPIC GOLD	MD	1 à 4	82%	4	MOYEN	86%	83%	NON	89%	MULTI
PGA TOUR	MD	1 à 4	80%	4 PARCOURS	MOYEN	81%	71%	OUI	80%	GOLF
PGA TOUR II	MD	1 à 4	95%	7 PARCOURS	MOYEN	87%	76%	OUI	84%	GOLF
SUPER LEAGUE 91	MD	1 ou 2	90%	16	MOYEN	82%	94%	OUI	81%	BASEBALL
WINTER CHALLENGE	MD	1 à 10	83%	10	MOYEN	68%	75%	NON	83%	MULTI
WRESTLEMANIA	MD	1 ou 2	74%	8	FACILE	74%	76%	NON	76%	COMBAT
AYRTON SENNA'S GP	MS	1	81%	16 CIRCUITS	MOYEN	82%	75%	OUI	81%	FORMULE 1
CALIFORNIA GAMES	MS	1 à 8	76%	6	MOYEN	72%	75%	NON	78%	MULTI
GOLFMANIA	MS	1 à 4	86%	2	FACILE	69%	74%	OUI	88%	GOLF
HOLYFIELD'S BOXING	MS	1 ou 2	82%	1	FACILE	71%	78%	NON	75%	BOXE
OLYMPIC GOLD	MS	1 à 8	89%	6	MOYEN	74%	78%	NON	89%	MULTI
PUTT AND PUTTER	MS	1 ou 2	74%	1	FACILE	58%	70%	NON	70%	GOLF
ROCKY	MS	1 ou 2	78%	1	FACILE	67%	75%	NON	72%	BOXE
SUMMER GAMES	MS	1 à 8	74%	5	MOYEN	68%	70%	NON	83%	MULTI
WIMBLEDON TENNIS	MS	1 ou 2	75%	16	MOYEN	47%	78%	NON	74%	TENNIS
WORLD CLASS LEADERBOARD	MS	1 à 4	69%	3	MOYEN	85%	66%	OUI	80%	GOLF
WORLD GAMES	MS	1 à 4	61%	4	MOYEN	54%	66%	NON	54%	MULTI
DIGITAL CHAMP	NEC PCENGINE	1	85%	1	MOYEN	85%	73%	NON	75%	BOXE
F1 CIRCUS	NEC PCENGINE	1	79%	1	DUR	81%	84%	OUI	83%	FORMULE 1
F1 CIRCUS SPECIAL	NEC PCENGINE	1	89%	1	DUR	91%	94%	OUI	93%	FORMULE 1
F1 CIRCUS'91	NEC PCENGINE	1	82%	1	DUR	84%	86%	OUI	85%	FORMULE 1
F1 CIRCUS'92	NEC PCENGINE	1	85%	1	DUR	88%	89%	OUI	88%	FORMULE 1
F1 HERO	NEC PCENGINE	1	54%	1	MOYEN	36%	45%	NON	42%	FORMULE 1
F1 TRIPLE BATTLE	NEC PCENGINE	1 à 3	86%	7	DUR	84%	71%	OUI	91%	FORMULE 1
FINAL LAP TWIN	NEC PCENGINE	1 ou 2	65%	4	FACILE	45%	63%	NON	68%	FORMULE 1
FINAL MATCH TENNIS	NEC PCENGINE	1 à 4	98%	16	MOYEN	97%	98%	NON	98%	TENNIS
MOTOROADER	NEC PCENGINE	1 à 5(SIM)	85%	1	FACILE	45%	65%	NON	76%	FORMULE 1
MOTOROADER 2	NEC PCENGINE	1 à 5(SIM)	88%	1	DUR	73%	78%	OUI	84%	FORMULE 1
PANZA KICK BOXING	NEC PCENGINE	1 ou 2	73%	6	MOYEN	88%	79%	OUI	83%	COMBAT
POWER LEAGUE	NEC PCENGINE	1	75%	16	FACILE	75%	68%	OUI	69%	BASEBALL
POWER LEAGUE 2	NEC PCENGINE	1	78%	24	MOYEN	75%	72%	OUI	73%	BASEBALL
POWER LEAGUE 3	NEC PCENGINE	1	85%	36	MOYEN	82%	78%	OUI	85%	BASEBALL
POWER LEAGUE 4	NEC PCENGINE	1	88%	36	MOYEN	85%	79%	OUI	87%	BASEBALL
POWER LEAGUE 5	NEC PCENGINE	1	89%	36	MOYEN	87%	79%	OUI	88%	BASEBALL
POWER SPORTS	NEC PCENGINE	1 à 5 (SIM)	91%	8	MOYEN	62%	86%	OUI	87%	MULTI
ROMROM STADIUM	NEC PCENGINE	1	71%	12	FACILE	68%	75%	NON	78%	BASEBALL
WORLD STADIUM	NEC PCENGINE	1	61%	24	FACILE	34%	52%	OUI	42%	BASEBALL
BASEBALL 2020	NEO GEO	1 ou 2	92%	16	DUR	91%	93%	OUI	92%	BASEBALL
BASEBALL STARS 2	NEO GEO	1 ou 2	96%	16	DUR	95%	96%	OUI	94%	BASEBALL
LEGEND OF SUCCESS JOE	NEO GEO	1	28%	1	FACILE	12%	41%	OUI	33%	BOXE
BEST OF THE BEST	NES	1 ou 2	80%	6	DUR	75%	72%	OUI	80%	COMBAT
FERRARI GP CHALLENGE	NES	1	90%	16 CIRCUITS	FACILE	47%	72%	OUI	81%	FORMULE 1
FIGHTING GOLF	NES	1 à 4	64%	1 PARCOURS	FACILE	57%	59%	OUI	64%	GOLF
FOUR PLAYERS TENNIS	NES	1 à 4	44%	1	FACILE	47%	65%	OUI	77%	TENNIS
MYKE TYSON'S PUCNH OUT	NES	1	74%	1	MOYEN	73%	78%	OUI	85%	BOXE
NES OPEN TOURNAMENT	NES	1 à 2	85%	3 PARCOURS	FACILE	56%	77%	OUI	85%	GOLF
PRO WRESTLING	NES	1 ou 2	38%	6	FACILE	41%	33%	NON	48%	COMBAT
TENNIS	NES	1 ou 2	36%	1	FACILE	25%	15%	NON	11%	TENNIS
TRACK & FIELD 2	NES	1 ou 2	81%	1	FACILE	64%	91%	NON	80%	MULTI
WWF STEEL CAGE	NES	1 ou 2	56%	8	MOYEN	75%	58%	NON	83%	COMBAT
WWF WRESTLEMANIA	NES	1 ou 2	63%	8	MOYEN	78%	81%	NON	74%	COMBAT
BASEBALL 2020	S NES	1 ou 2	92%	8	FACILE	69%	88%	NON	81%	BASEBALL
GEORGE FORMAN'S KO BOXING	S NES	1	45%	1	FACILE	21%	3%	NON	19%	BOXE
	S NES	1	36%	1	FACILE	18%	12%	NON	50%	BOXE
DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS	SFC	1 ou 2	79%	15	DIFFICILE	82%	89%	NON	89%	TENNIS
HUMAN GRAND PRIX	SFC	1 ou 2	95%	16 CIRCUITS	MOYEN	94%	96%	OUI	95%	FORMULE 1
JACK NICKLAUS GOLF	SFC	1 à 4	77%	1	MOYEN	68%	57%	OUI	63%	GOLF
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	SFC	1 ou 2	81%	16	MOYEN	89%	90%	NON	91%	TENNIS
NIGEL MANSELL'S GP	SFC	1	84%	16 CIRCUITS	FACILE	89%	80%	OUI	85%	FORMULE 1
PEEBLE BEACH CLUB	SFC	1 à 4	68%	1	DUR	85%	60%	OUI	74%	GOLF
PGA TOUR	SFC	1 à 4	91%	4	MOYEN	76%	74%	OUI	83%	GOLF
SKIN GAME	SFC	1 à 4	89%	1	FACILE	73%	87%	OUI	84%	GOLF
SUPER BORDIE RUSH	SFC	1 ou 2	83%	1	MOYEN	61%	68%	NON	74%	GOLF
SUPER TENNIS	SFC	1 ou 2	92%		MOYEN	74%	90%	NON	93%	TENNIS
WAIALAE COUNTRY CLUB	SFC	1 à 4	67%	1	DUR	86%	89%	OUI	73%	GOLF

Megadrive

LES AVENTURES DE LA CAPSULE !

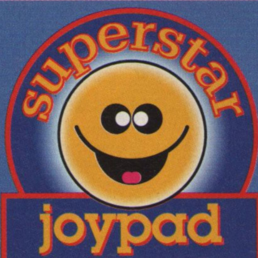
C'est un scandale! Parfaitement monsieur! Au nom du mouvement pour la libération des capsules de bouteilles, je le dis bien haut! Une masse de pauvres capsules qui n'ont rien fait à personne se sont retrouvées emprisonnées pour des raisons injustes! Voilà pourquoi le gouvernement a décidé d'envoyer Spot, une capsule déterminée et libre! Sa mission, qu'elle acceptera parce que sinon on lui casse les bras et les jambes, consiste à libérer les autres capsules en traversant, pour cela, des endroits bien étranges, de la plage au port, en passant par la piscine gonflable, ou bien encore le méga niveau des ascenseurs où il faut être doué pour suivre ce qui se passe! Il y a de quoi faire, alors, faites de votre mieux et le mieux d'une capsule, c'est très bien, alors...



Tout comme dans Sonic où l'on avait droit à de beaux réverbères, on trouve maintenant de petits drapeaux bien cool. Leur but, vous éviter de reprendre au début du niveau, si jamais le pire devait arriver en cours de route...

COOL SPOT AND THE

On commence par un tour sur la plage, après tout, bientôt les vacances.







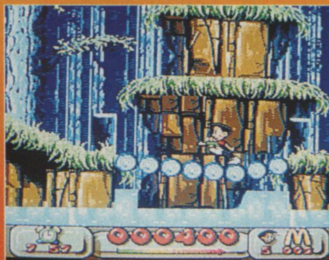


LE NIVEAU BONUS!

Grimpez, grimpez et rebondissez sur les plaques blanches, à moins que vous ne vous retrouviez bloqué à l'intérieur, ce qui est parfois gênant mais permet de faire une pub adroite: les préservatifs, pensez-y.

FACE À FACE

COOL SPOT CONTRE GLOBAL GLADIATORS

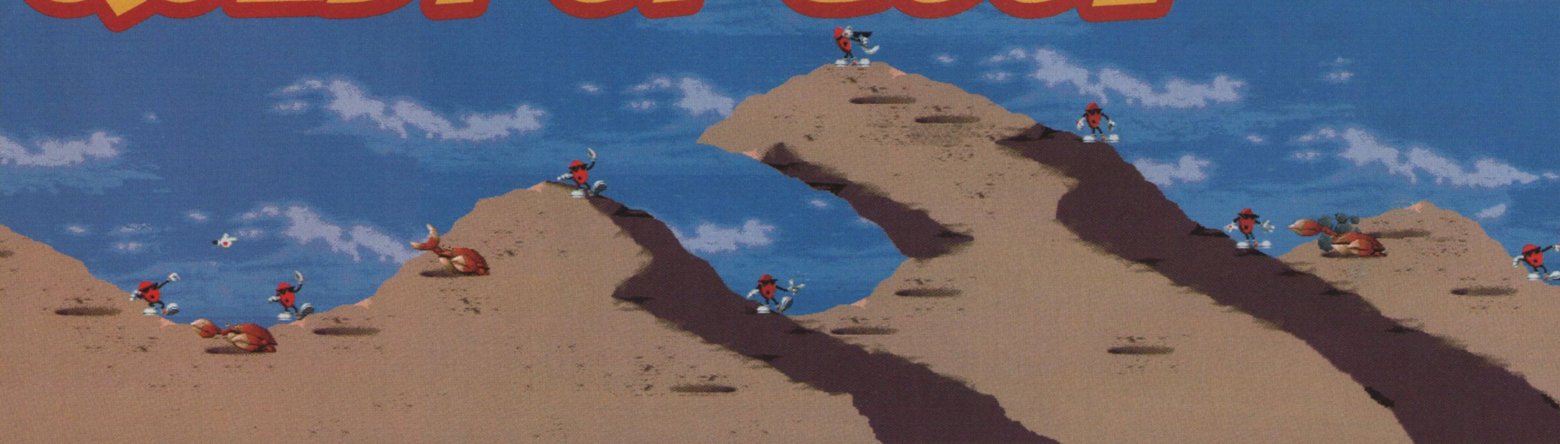


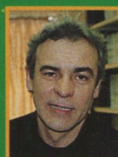
Une fois encore, à cause des retards, les deux jeux devraient bien sortir en même temps. Réalisés par la même personne, ces deux softs sont, bien entendu, formidables et l'on peut s'apprêter à tomber par terre avec le Livre de la Jungle qui ne devrait suivre en fin d'année. Pourtant, Cool Spot reste un prodige d'animation. Global Gladiator avait une animation hyper fluide, Cool Spot en possède une extraordinaire. Côté musiques aussi, Cool Spot l'emporte! En voilà un jeu qui a la pêche!

Pour ce qui est des graphismes, bien que ceux de Cool Spot soient plus fins, c'est à vous de voir, faites un comparatif entre les deux tests et fiez-vous aux photos. Bref, Cool Spot est la star du mois!

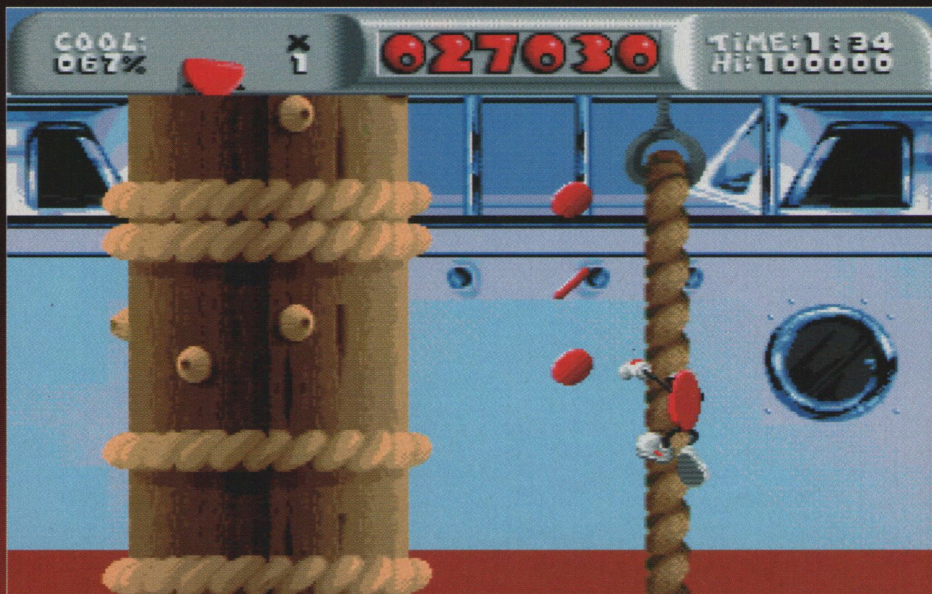


SPOT QUEST OF COOL





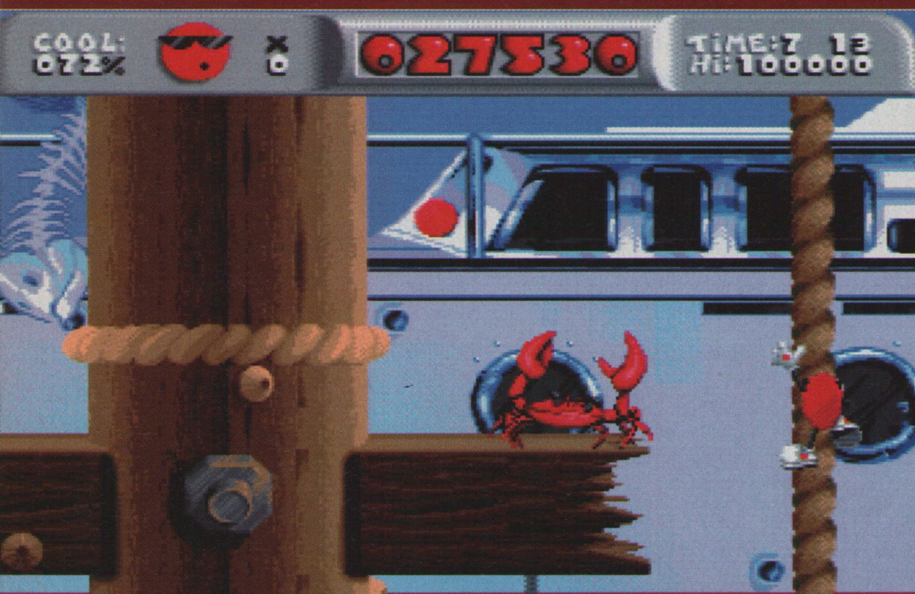
Ca y est, Cool Spot arrive enfin! Depuis le temps que je bave devant ce jeu chaque fois que je le découvre dans un salon. Cool Spot est carrément génial, c'est même pas la peine de l'essayer, achetez le tout de suite et ça m'étonnerait beaucoup que vous soyez déçus. On n'en voit pas tous les jours des jeux aussi beaux et aussi bien animés que celui-là, d'autant plus que ce jeu de plates-formes offre une action passionnante, juste assez difficile pour qu'on ne puisse pas le terminer trop rapidement. Dans Cool Spot tout est bon, y a rien à jeter... c'est tout cool! AHL



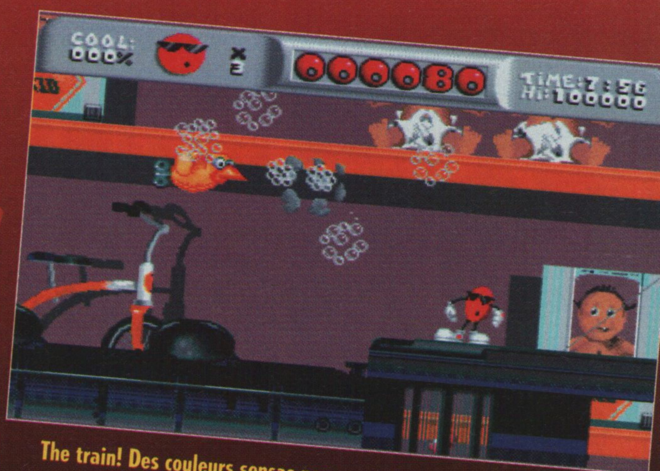
Dans chaque niveau, vous devrez ramasser ces pilules rouges. Quand vous aurez attrapé un certain pourcentage de pilules, vous chercherez la cage qui pourra alors enfin s'ouvrir. Sans les pilules, la cage ne s'ouvre pas.

COOL SPOT

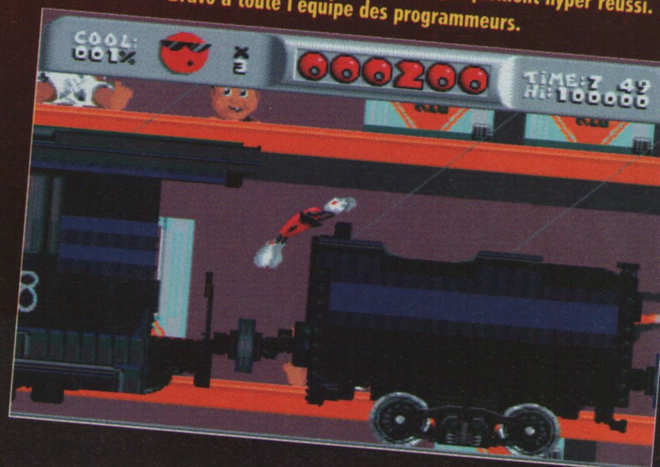
SPOT AND THE QUEST OF COOL



Ce crabe constitue l'un de vos ennemis dans cette quête. Tirez lui dessus à fond! De toute façon, personne n'aime les crabes...



The train! Des couleurs sensas pour un trait graphiquement hyper réussi. Bravo à toute l'équipe des programmeurs.





LA CAGE

Et hop! votre collègue capsule se retrouve libre, au grand air, elle pourra enfin rejoindre la bouteille de son coeur. Vous êtes très fort, si, si, j'insiste, très fort.

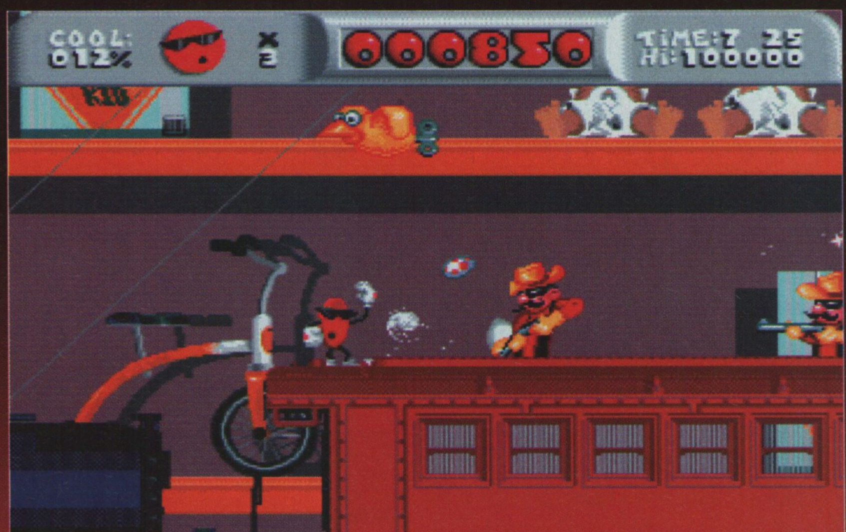


Pour ce niveau, accrochez-vous, il y des ascenseurs et des toboggans partout et ça file dans tous les sens. Vous avez des réflexes, tant mieux, mais il faudra même un peu plus.



Une promenade dans une piscine gonflable où s'ébattent des granouilles, j'ai bien granouilles et non pas grenouilles, une race inférieure de lutins des marais.

Spot en pleine action, en train de tirer sur ce cow-boy qui ne rentrera pas chez lui ce soir. Il faut être cruel dans la vie, surtout lorsque des capsules sont en jeu!

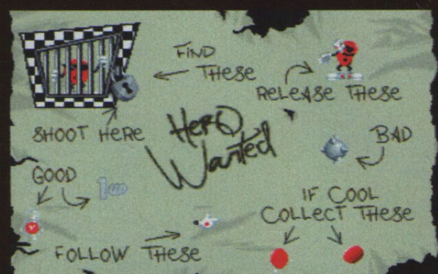


Balancez-vous de ballon rouge en ballon rouge pour aller plus haut, toujours plus haut! Vous n'y rencontrerez pas grand monde parce que là-haut forcément, on ne trouve pas grand monde. Celà dit, en levant la tête vous devriez apercevoir un ballon rouge. Ne le perdez pas de vue, faute de quoi vous pourriez tomber en bas. Ben oui parce que tomber en haut ça ne se fait pas. Voilà.

COOL SPOT
SPOT & THE QUEST OF COOL

EDITEUR • VIRGIN GAMES
MACHINE • FRANÇAISE
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • NON





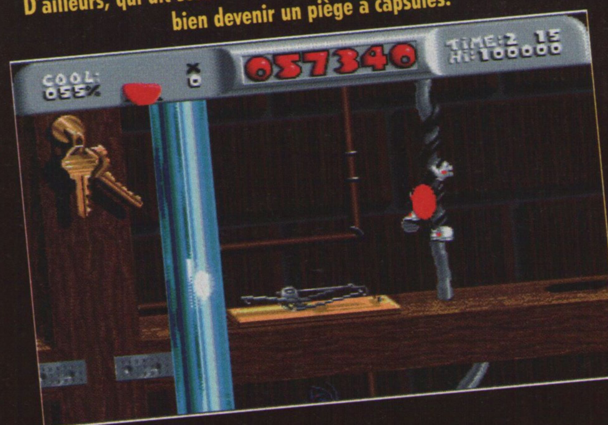








Voilà que les souris se mettent à vous lancer du fromage au visage! Faites les rentrer dans leur trou en tirant sur elles et leur fromage qui n'est même pas du camembert! Souris sans goût! D'ailleurs, qui dit souris dit piège adéquat. Faites gaffe, ça pourrait bien devenir un piège à capsules.



Ce mois-ci, la Megadrive est à l'honneur. Avec Cool Spot, c'est le top du jeu de plates-formes sur Megadrive. Le brave Spot est animé et jamais vous n'aurez vu de sprites si animés sur votre Megadrive. Les différentiels, dans les décors, sont fluides, et les décors eux-mêmes sont sublimes. Tout le jeu est hyper sympa et hyper prenant. On ne peut pas dire qu'il y ait un passage vraiment infranchissable, mais ce jeu conserve une bonne durée de vie, vu qu'il n'y a pas un seul continue. L'erreur n'est pas permise! Lorsque l'on sait que les niveaux sont aussi en temps limité, on comprend qu'il faut faire vite et bien pour ne pas mourir! Bien vu, par conséquent, pour la difficulté! Cool Spot est une merveille que seul le Livre de la Jungle en préparation pourra dépasser en qualité.



TSR



- Une animation incroyable mais vraie!
- Une jouabilité totale.
- Des musiques tout simplement géantes.
- Des niveaux variés et amusants.



- Non, vraiment, je vois pas!

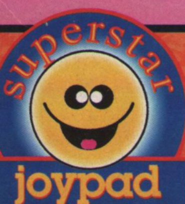
18 — **GRAPHISMES**
Sprites et décors, tout est fantastique.

20 — **ANIMATION**
Le nec plus ultra.

18 — **MANIABILITÉ**
Spot obéit comme un soldat à son colonel. Super.

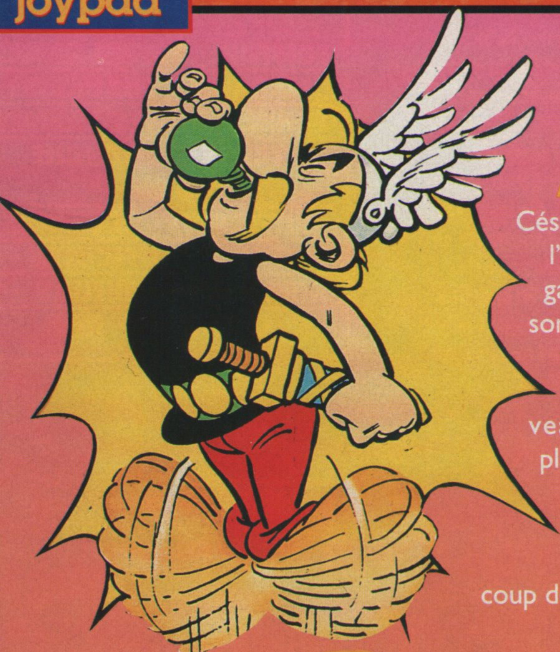
18 — **SON/BRUITAGE**
Preuve que la Megadrive est capable de grandes choses!

GLOBAL 94%



Game Boy

PAR TOUTATIX, OU EST MON JOYPADIX!



Astérix vient d'apprendre une bien mauvaise nouvelle:Obélix a été enlevé par les romains. On se demande bien comment cela a été possible, toujours est-il que Jules César menace de le donner en pâture aux lions dans l'arène (il y a de quoi manger en plus!) Notre héros gaulois doit impérativement partir au secours de son ami de toujours et c'est vous qui allez le contrôler dans tous ses faits et gestes. La Gaule, l'Helvetie, l'Egypte et Rome:quatre monde de trois niveaux chacun vous attendent dans ce jeu de plates-formes, au cours duquel vous devrez utiliser vos poings pour vous débarrasser des romains et vos méninges pour trouver tous les bonus nécessaires à votre survie. Pour cela, brisez d'un coup de poing tous les blocs sur votre chemin.

ASTERIX

Quelle joie de jouer à un tel jeu, français en plus! Ce jeu reprend tout ce qui nous plaisait dans Super Marioland et l'adapte au monde d'Astérix. Les originalités sont, néanmoins, très nombreuses, les items aussi, les situations toujours différentes. De plus, le seul continu présent confère une grande durée de vie au jeu car il faut s'accrocher pour aller loin. On apprend vite qu'il ne faut pas toujours foncer et qu'il vaut mieux rechercher tous les items cachés dans les blocs, comme dans Mario. La qualité technique est excellente avec, tout de même, un petit moins en ce qui concerne les décors un peu simplistes; mais la maniabilité est très bonne et l'intérêt énorme. Je rappelle aussi, à tout un chacun, que nous avons baissé notre échelle de notes ce mois-ci et que nous ne noterons désormais au-dessus de 90% que très rarement. Il faudra le mériter! Et Astérix le mérite, bravo Infogrames et que tous les fanas de plates-formes courent vite acheter le jeu **OLIVIER**



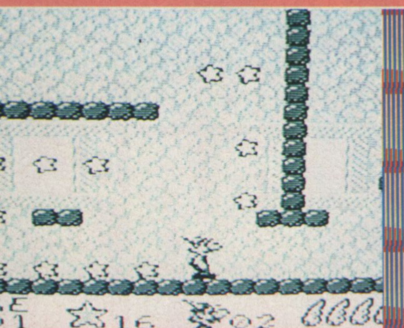




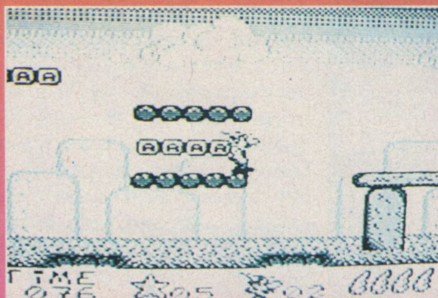
Le coup de poing est un grand classique de ce jeu qui n'est pas sans rappeler Popeye 2 sur la même machine.



Les passages délicats comme celui çi sont légion et vous ne devrez pas ne pas toujours foncer tête baissée. Il faut parfois y aller calmement.



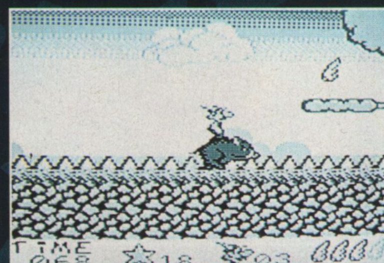
DES SALLES BONUS
Lorsque vous verrez un item bien particulier en brisant un bloc, vous trouverez, non loin, une clef vous menant à une salle secrète comme celle-ci. Récupérez le plus d'étoiles possible et,au bout de 50 étoiles collectées, vous gagnerez une vie.



Attention à cette double plate-forme mobile qui va de gauche à droite. Vous risquez d'être poussé dans le trou, à gauche, si vous ne sautez pas rapidement vers un autre endroit.

ASTERIX

EDITEUR • INFOGRAMMES
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 12
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
CONTINUE • 1





- Un excellent jeu de plates-formes.
- Un jeu français et un héros gaulois!
- Une bonne durée de vie.



- Hein, comment?

GRAPHISMES 16
Les graphismes sont efficaces. Sans être complètement excellents (pas assez de détails), ils restent très lisibles et réalistes.

ANIMATION 17
Pas de ralentissement même lors de passages avec de nombreux éléments à l'écran.

MANIABILITÉ 15
Une excellente maniabilité d'Astérix mais quelques passages ennuyeux, comme ces trous dont on ne discerne pas la limite.

SON/BRUITAGE 18
Des bruitages superbes et des thèmes géniaux que l'on fredonne même après avoir éteint sa Game Boy, c'est un signe, non?

GLOBAL 91%



NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHER**
EN ACHETANT CHEZ
HARD DISCOUNT SHOP.
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 **79F** — ACTION REPLAY PRO **395F** — CONTROL PAD DYNA 1 **129F**

– TOP 10 –

Star Fox	445 F
Super Star Wars	445 F
Tecmo NBA Basket	445 F
Tiny Toon	395 F
Magical Quest	445 F
NHLPA Hockey 93	395 F
Fatal Fury	495 F
Batman Return's	395 F
Addam's Family 2	395 F
Super Mario Kart	395 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Fatal Fury	495 F	Terminator	395 F
Star Fox	445 F	Spiderman vs X Men	345 F
Super Star Wars	445 F	Out of This World	345 F
Tecmo NBA Basket	445 F	Push over	345 F
Brawl Brother	445 F	Phalanx	345 F
Cybernator	445 F	Californ. Games 2	345 F
Mechwarrior	445 F	Super Kick Off	295 F
Tiny Toon	395 F	Toys	295 F
Batman Return's	395 F	Super Ghouls'n Ghosts	295 F
F 15 Strike Eagle	395 F	Populous	295 F

		Final Fantasy 2	395 F	Street Combat	395 F
		Hit The Ice	395 F	Streetfighter 2	495 F
Act Raisers	395 F	Hook	395 F	Super Conflit	395 F
All Star Challenge	395 F	James Pond JR	345 F	Super Double Dragon	395 F
Amazing Tennis	395 F	Legend of Zelda	375 F	Super Soccer Champ.	395 F
Battle Grand Prix	395 F	Lemmings	395 F	Super SWIV	395 F
Best of Best Karate	395 F	Magic Sworld	295 F	The Chessmaster	395 F
Bulls vs Blazers	395 F	Mystical Ninja	395 F	The Simpson's	395 F
Contra 3	395 F	NCAA Basketball	395 F	Tom and Jerry	395 F
Cool World	395 F	Outlander	395 F	Turtles Ninja 4	395 F
Desert Strike	395 F	PGA Tour Golf	345 F	UN Squadron	395 F
Earth Defense	295 F	Power Moves	395 F	Wing Commander	395 F
F 1 Roc/Exhaust Heat	395 F	Race Drivin	245 F	World Class Rugby	395 F
Final F. Mystic. Quest	345 F	Shangaï 2	395 F	WWF Wrestlemania	395 F

MEGADRIVE

FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO **395F** — CONTROL PAD PRO 2 **125F**

LES PRIX CANONS H.D.S.

Fatal Fury	445 F	EX Mutants	345 F
Tecmo W. Cup Soccer	395 F	Chester Cheetah	345 F
Amazing Tennis	395 F	Alien 3	295 F
Flashback	345 F	Captain Planet	295 F
Tiny Toon	345 F	Atomic Runner	295 F
Global Gladiator	345 F	Greendog	295 F
Turtles Ninja	345 F	John Madden 2	295 F
Another World	345 F	Batman Returns	295 F
Super Kick Off	345 F	Indy Last Crusade	295 F
Captain America	345 F	Batman to Joker	295 F

– TOP 10 –

Fatal Fury	445 F
Tiny Toon	345 F
Street of Rage 2	345 F
Flashback	345 F
European Club Soccer	345 F
Global Gladiator	345 F
Turtles Ninja	345 F
PGA Tour Golf	345 F
Ecco le Dauphin	345 F
Another World	345 F

All Star Challenge	345 F	Leaderboard	295 F	Senna Grand Prix	345 F
Battle Toads	395 F	Lemmings	345 F	Side Pocket	345 F
Bulls vs Lakers	395 F	LHX Attack Chopper	345 F	Sonic 2	345 F
Chase HQ2	395 F	Lotus Turbo Challenge	345 F	T2 Arcade Game	345 F
Chuck Rock	345 F	Megalomania	345 F	Talespin	345 F
Desert Strike	345 F	NHLPA Hockey 93	345 F	Tazmania	345 F
Double Dragon 3	345 F	Olympic Gold	345 F	Team USA Basket	345 F
Dragon's Fury	345 F	PGA Tour Golf 2	345 F	The Simpson's	295 F
G Loc	345 F	Populous	345 F	Thunderforce IV	345 F
Galahad	345 F	Power Monger	345 F	WWF Wrestle.	345 F
Grand Slam	345 F	Road Rash 2	345 F		
James Bond 007	345 F	Rolo Rescue	345 F		

GAMEBOY

– TOP 10 –

Super Marioland 2	225 F
Lemmings	195 F
Star Wars	225 F
Tiny Toon	225 F
BC Kid	225 F
Ferrari Grand Prix	225 F
Empire Strike Back	225 F
Looney Tunes	225 F
Krusty's Fun House	145 F
Double Dribble	225 F

LIGHT MASTER **79F**
(Agrandit l'image du gameboy éclaire l'écran)
ACTION REPLAY PRO **295F**

Megaman 3	225 F	Super Marioland	195 F
Mickey Dg Chase	225 F	T2 Arcade Game	225 F
Milon's Secret	225 F	Tom and Jerry	225 F
NBA Challenge N2	225 F	Top Rank Tennis	149 F
Populous	225 F	Track and Field	225 F
Prince of Persia	225 F	Turn and Burn	225 F
Simpson's n2	145 F	Turtles Ninja 2	225 F
Speedball 2	225 F	WWF Superstars 2	145 F
Spiderman 2	195 F	Yoshi's Cookie	149 F
Super Kick Off	125 F		

4 in 1 Fun Pack	225 F
Adventure Island 2	225 F
Alien 3	225 F
Alley Way	195 F
Battle of Olympus	195 F
Best of Best Karate	225 F
Blades of Steel	225 F
Blues Brothers	225 F
Darwing Duck	225 F

OUVERT DE 9h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

GAMEGEAR

– TOP 10 –

Global Gladiator	245 F
Street of Rage	225 F
Shinobi 2	225 F
Defender of the oasis	295 F
Vampire of Darkness	245 F
Prince of Persia	225 F
Lemmings	245 F
Sonic 2	245 F
Talespin	245 F
Chakan	245 F

LE WIDE MASTER (Loupe) **89F**
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR **89F**

Alien 3	225 F	Out Run Europa	225 F
Ariel the Little	245 F	Senna Gd Prix	245 F
Batman Returns	245 F	Spiderman	225 F
Chessmaster	225 F	Super Kick Off	245 F
G Loc	175 F	Super of Road	225 F
Halley Wars	225 F	Tazmania	245 F
Indy Last Crus.	225 F	Terminator	245 F
Ninja Gaiden	225 F	The Simpson's	225 F
Olympic Gold	245 F	Wimbledon Tennis	245 F

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDE
93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

NOM ______________________
PRENOM ______________________
ADRESSE ______________________
____
VILLE ______________________
CODE POSTAL ________ TEL ____________
N° CLIENT ________ N° carte bleue : ____ . ____ . ____ . ____

REGLEMENT :
- ☐ **Chèque Bancaire**
- ☐ **CCP**
- ☐ **Je préfère payer au facteur (+35F)**
- ☐ **Carte-bleue :**

Date d'expiration __/__
Signature :

TITRES 14 JOYPAD	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	**Port-Emballage**	**+20 F**
	Total à payer	

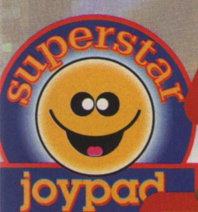
LE RETOUR DU SUPERCOPTERE !

Après avoir nettoyé le Golfe et libéré des dizaines d'otages, vous voilà reparti à bord de votre hélicoptère de combat. La machine n'a pas changé. Vous retrouvez votre vieil hélico avec ses hellfires, sa mitrailleuse lourde et sa trentaine de missiles légers. D'émouvantes retrouvailles... Cette fois, vos missions se dérouleront en Amériques, avec un -s, car du nord comme du sud! Et en Amérique du sud, que trouve-t-on? La jungle! Bonne réponse, du moins ce qu'il en reste... d'où le titre Jungle Strike. Durant ces missions, vous n'hésiterez pas à troquer votre hélicoptère contre un aéroglisseur ou un petit F117, histoire de vous changer les idées et de varier la forme du massacre. Il faut savoir être original, même dans sa façon de tuer les gens. N'oubliez pas de récupérer vos alliés dans le coin et abattez les très nombreux ennemis qui en veulent vraiment à votre peau, votre réputaiton vous ayant précédé!

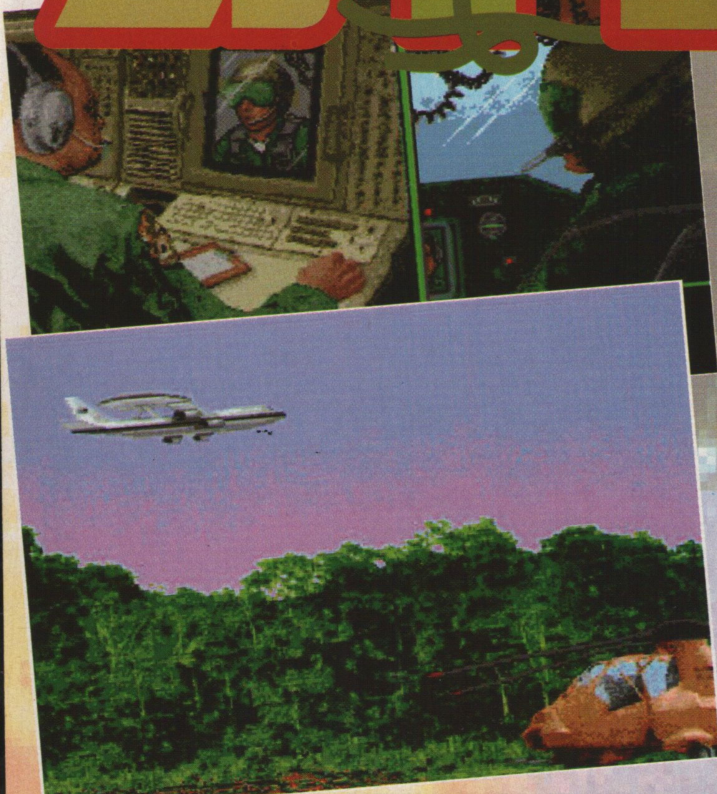


Sur la carte, repérez vos différents objectifs et ne manquez pas non plus les stocks de fuel, ou bien encore de munitions. On rigole, mais ça peut toujours servir... On fera moins le malin lorsqu'au lieu de "pan! pan!" on entendra "click! click!" signe d'un chargeur complètement vide!





JUNGLE STRIKE





Vous tirez sur le mirador et le pauvre garde n'a plus qu'à s'écraser quelques mètres plus bas. Il manque la gerbe de sang... dommage mais cependant rigolo.

PILOTES AND CO...

Une fois encore, choisissez votre copilote. les différences, entre chaque copilote, sont vraiment flagrantes; alors ne vous trompez pas sinon gare au "crash and burn".

MIKE SIERRA: MR. 3-D

STILL SMELLS LIKE THE ACADEMY. MR.3-D CAN PLUCK THE PIMENTO OUT OF AN OLIVE WITH THE WINCH, BUT CAN'T HIT A WHITE WHALE ON A BLACK BACKGROUND.

Press start to exit

SCOTT ANTONIO: EGO

EGO IS THE MOST FOCUSED COPILOT OF THE GROUP. HE DOESN'T HAVE A LIFE. DOESN'T WANT ONE. HE'S AVERAGE WITH THE GUN AND WINCH. ALWAYS READY, EGO NEVER SLEEPS.

Press start to exit

M-I-A

GRANT FOSTER: FACEMAN

HE'S A HOT GUNNER BUT HIS WINCH SKILLS COULD FREEZE A CAMPFIRE. RECRUITED FROM A LOCAL ARCADE: EVERY MISSION IS A GAME TO HIM. HE WAS LAST SEEN OFF THE COAST OFF SOUTH AMERICA.

Press start to exit

M-I-A

ROSALIND D: ANNIHILATOR

SHE'S A TOUGH, TENACIOUS COPILOT THAT'S A FORCE TO RECKON WITH. ROZ IS GOOD AT EVERYTHING EXCEPT HER AIM'S SHAKY. SHE WAS LAST HEARD FROM OVER A DARK JUNGLE.

Press start to exit

Un changement de véhicule sera toujours le bienvenu. Ici, vous voici en hélicoptère puis en aéroglisseur, le seul moyen pour passer sous le pont qui vous barre la route un peu plus au nord.







Une réserve de fuel et un hélicoptère à l'intérieur duquel se cache l'un des hommes qu'il vous faut venir chercher. Tuez l'homme sur l'ile, secourez votre copain et piquez le fuel; le tour est joué et brillamment joué!





FACE À FACE

JUNGLE STRIKE CONTRE DESERT STRIKE

Pas de véritable challenge cette fois, puisque la Terre entière sait pertinemment que Jungle Strike est meilleur que Desert Strike. Cependant, profitons de cet encart pour faire le constat des nouveautés de ce coup de force "junglien". Tout d'abord, on se retrouve avec deux fois plus de campagnes! Argl! De quoi faire, avec un système de passwords bien pratique, tout comme pour Desert Strike. Grâce à ce nombre plus important de niveaux, les programmeurs ont pu se permettre d'intégrer plus de variété: le niveau dans la neige, par exemple, est bien sympa. Ensuite, il est maintenant possible de quitter l'hélicoptère pour utiliser d'autres appareils. Enfin, le niveau de difficulté est excellent puisqu'il faut vraiment savoir allier subtilité et force pour voir le bout d'une mission.

DESERT STRIKE™
RETURN TO THE GULF



JUNGLE STRIKE

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
GENRE • ACTION
MACHINE • FRANÇAISE
TAILLE CARTOUCHE 16 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 9
NOMBRE DE JOUEUR • 1
CONTINUES PASSWORDS



- Une pléthore de missions!
- Un excellent niveau de difficulté.
- Plusieurs appareils à utiliser.
- De la variété dans les niveaux.



- Hum... hum...

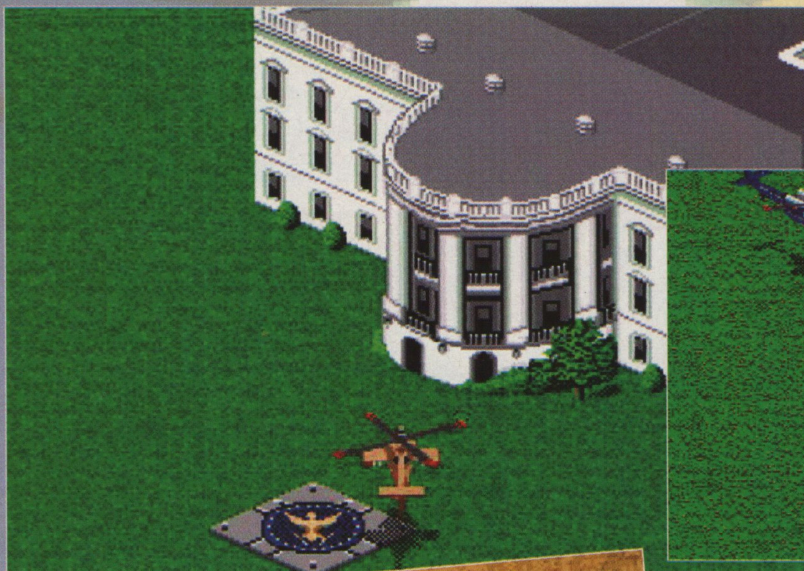
15 GRAPHISMES
Des décors qui changent et une grande variété de sprites.

16 ANIMATION
Une scrolling multidirectionnel fluide mais pas assez rapide par moment.

16 MANIABILITÉ
Plusieurs modes de pilotage encore mis à votre disposition, de quoi être satisfait.

15 SON/BRUITAGE
Rien de génial, mais tout est bon, on reste dans le ton d'un Desert Strike.

GLOBAL 90%



Non, nous ne sommes pas en Italie, ce n'est pas le Panthéon, mais il s'agit bel (enfin, burk!) et bien (plus ou moins) de la Maison Blanche. America! America!











Des décors qui savent changer, il y a de quoi, vu le nombre de campagnes!

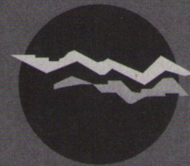


Il faudrait être fou ou bien complètement pacifiste pour ne pas aimer ce Jungle Strike. Electronic Arts avait frappé très fort avec Desert Strike, Jungle Strike s'annonce encore comme une pure réussite. On prend Desert Strike, on fait deux fois plus de missions, on innove dans certains domaines et voilà, l'affaire est dans le sac! On se retrouve avec un jeu vraiment très prenant, une suite de qualité qui n'est pas une pâle copie de son prédécesseur. Vous aimez les jeux possédant une longue durée de vie, où il y a beaucoup d'action mais où il faut aussi jouer fin? Jungle Strike est celui qu'il vous faut. Olivier, Trazom and I, nous avons tous été soufflés par ce jeu, alors à vous de goûter et d 'apprécier. T.S.R.



Les suites au jeu, du style la Revanche de machin, ou la Vengeance de trucmuche n°2 ont souvent, pour particularité, d'être d'une qualité assez décevante pour ne pas dire autre chose. Sauf exception, of course! Par contre, quand on s'appelle Electronic Arts, même les deuxièmes volets sont des réussites. Jungle Strike en est l'illustration parfaite. Des missions beaucoup plus longues, des terrains encore plus grands et, surtout, 4 moyens de locomotion seront au rendez-vous dans cette cartouche! Si, avec ça, vous ne trouvez pas votre bonheur, je me fais curé! Quand un jeu allie d'une façon parfaite, à la fois l'action, la stratégie et la variété et en comptant une très bonne jouabilité, il ne faut pas réfléchir inutilement et trop longtemps. Si vous aimez ce type de jeu, achetez-le, un point c'est tout!
TRAZOM

STOCK GAMES



LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

- 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS
  TEL : 48.05.48.23 - METRO : REPUBLIQUE
- 3 RUE D' ARRAS (À L' ANGLE DU 7 RUE DES ECOLES) 75005 PARIS
  TEL : 44.07.04.61 - METRO : CARDINAL LEMOINE

NOUVELLE BOUTIQUE !

- 23 RUE MEDITERRANE 20179 AJACCIO
  TEL : 16 (1) 23.14.81.95

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

MATERIEL NEUF

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	1399 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPT. UNIVERSEL	99 F
JOY INFRA-ROUGE	399 F
DYNA-1	119 F
CASTLEVANIA IV	249 F
LEMMINGS	249 F
SOULBLADER	249 F
GHOULS'N GHOSTS	299 F
PRINCE OF PERSIA	349 F
AXELAY	399 F
TORTUES NINJA IV	399 F
MICKEY'S QUEST	399 F
MARIO KART	399 F
TINY TOON	439 F
KING OF RALLY	439 F
BATMAN RETURNS	439 F
VALKEN	489 F
KIKIKATAI	489 F
TETRIS 2	499 F
RUSHING BEAT 2	499 F
F1 EXHAUST HEAT 2	499 F
FI GRAND PRIX 2	499 F
POP'N TWIN BEE	499 F
STAR FOX	539 F
RANMA 1/2 N°2	539 F
DEAD DANCE	539 F
OLIVE AND TOM	539 F
BREATH OF FIRE	539 F
NEUGIER	539 F
SON OF DRACULA	539 F
SUPER DUNK STAR	539 F
FINAL FIGHT 2	539 F
DRAGON BALL Z N°2	589 F

DISPO FIN JUIN
RESERVEZ-LE !!

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1990 F
NEO GEO + 1 JEU	2490 F
JOYSTICK NEO GEO	399 F
MEMORY CARD	199 F
LAST RESORT	1290 F
ART OF FIGHTING	1390 F
SUPER SIDEKICKS	1390 F
FATAL FURY 2	1390 R
SENGOKU 2	1390 F
3 COUNT BOUT	1390 F
WORLD HEROES 2	1490 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE	790 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR	89 F
ALIMENTATION	129 F
PRO 3	119 F
SONIC	149 F
SONIC 2	299 F
ALIEN STORM	179 F
STREET OF RAGE	179 F
TOKI	179 F
QUACKSHOT	179 F
WANI WANI WORLD	179 F
STRIDER	179 F
MONACO GP 2	179 F
SHINOBI	179 F
TOE JAM AND EARL	179 F
TAZMANIA	179 F
MICKEY 2	179 F
STREET OF RAGE 2	329 F
TINY TOON	389 F
FATAL FURY	429 F
SNOW BROS	429 F
GOLDEN AXE 3	429 F
STREET FIGHTER 2'	499 F

RESERVEZ-LE DES MAITENANT

MEGA CD

MEGA CD	1890 F
MEGA CD + 1 JEU	1990 F
EARNEST EVANS	199 F
HEAVY NOVA	199 F
DENNIN ALESTE	299 F
SIKLY LIP	299 F
PRINCE OF PERSIA	399 F
LUNAR	399 F
DETONATOR ORGAN	399 F
BURAI	399 F
4 IN 1	399 F
THUNDER STORM FX	449 F
TIME GAL	449 F
FINAL FIGHT	449 F
ANETTE AGAIN	449 F
JAGUAR XJ 220	449 F
SWITCH	449 F
DEVASTATOR	449 F
DARK WIZARD	449 F
A-RANK THUNDER	449 F
WOLF CHILD	499 F
RANMA 1/2	499 F

ECHANGEZ VOS JEUX
À PARTIR DE 50 F

GRAND CHOIX DE JEUX
D'OCCASIONS SUR :
SUPER FAMICOM
SUPER NES
SUPER NINTENDO
MEGADRIVE
NEO GEO
CORE GRAFX

REPRISE DE VOS JEUX
AUX MEILLEURS PRIX !

ARCADE SYSTEM

ARCADE SYSTEM	1790 F
JOY 6 BOUTONS	249 F

CARTES JAMMA :

TOKI	990 F
SIDE ARMS	990 F
CAPT. COMMANDO	1490 F
ARABIAN FIGHT	6990 F
F1 DREAM	790 F
ATOMIC ROBO-KID	590 F

ET PLEIN D'AUTRES!!
PLUS DE 50 CARTES DISPO!!

NEC

CORE GRAFX PUIS 5	490 F
PC ENGINE GT + 1 JEU	1490 F
NEC DUO-R	2190 F
PC KID 3	429 F
BOMBER MAN 93	429 F
LORD OF THUNDER	479 F

ET PLEIN D'AUTRES !!

MATERIEL D'OCCASION

SFC-SNES-SNIN

ADDAMS FAMILY	299 F
OUT OF THIS WORLD	299 F
AMAZING TENNIS	299 F
SUPER TENNIS	249 F
SUPER SOCCER	249 F
ZELDA 3	249 F
BART'S NIGHTMARE	299 F
MICKEY'S QUEST	299 F
GHOUL'S N GHOSTS	249 F
FINAL FIGHT	299 F
ROAD RUNNER'S	299 F
ROBOCOP 3	249 F
CONTRA	299 F
JOE AND MAC	299 F
ADV.ISLAND	299 F
STREET FIGHTER 2	299 F
SUPER R TYPE	249 F
PILOTWINGS	299 F
CASTLEVANIA 4	199 F
DOUBLE DRAGON	249 F
MARIO KART	349 F
SPIDERMAN X MEN	349 F
TURTLES NINJA	299 F
NCAA BASKETBALL	349 F
WING COMMANDER	349 F

NEO GEO

NEOGEO+ NAM 75	1890 F
JOYSTICK NEOGEO	299 F
NAM 75	399 F
CYBER LIP	399 F
MAGICIAN LORD	449 F
BLUE'S JOURNEY	499 F
BASEBALL STAR	549 F
BASEBALL 2020	549 F
LEAGUE BOWLING	549 F
ALPHA MISSION 2	549 F
NINJA COMBAT	549 F
BURNING FIGHT	549 F
JOY JOY KID	549 F
SENGOKU	549 F
FATAL FURY	699 F
EIGHT MAN	749 F
ROBO ARMY	749 F
FOOTBALL FRENZY	749 F
MUTATION NATION	799 F
KING OF MONSTERS 2	849 F
ART OF FIGHTING	999 F
SUPER SIDE KICK	999 F

BON DE COMMANDE

A renvoyer à :

STOCK GAMES,
44 rue de Malte
75011 PARIS

TITRES	CONSOLES	PRIX
	frais de port	+30 f
	TOTAL	

REGLEMENT

Chèque
Mandat - lettre
Carte Bleue

Numero de carte bleue: ____________________
Date d'expiration: ____________________
Signature:

Nom : ____________________
Prénom : ____________________
Adresse : ____________________
CP : ____________ **Ville** ____________

Offre dans la limite des stocks disponibles - Prix révisables sans préavis

JE VAIS TE DEPOUILLER !

Depuis Tetris, ce formidable jeu que l'on doit à un ami russkof, pas mal d'éditeurs ont essayé d'innover dans le même domaine, tout en y ajoutant une petite pincée d'originalité de leur cru. Ce qui fut loin d'être facile, vous en conviendrez! Avec Columns, il fallait assembler 3 figures géométriques de même type, et donc, de même couleur afin de les faire disparaître, tout en évitant de toucher le "plafond". Puyo Puyo reprend également le même principe, avec toujours l'apport inéluctable du petit changement. Premièrement, il s'agit de gouttes d'eau colorées qu'il faut faire se toucher dans les sens vertical, horizontal et diagonal. Le minimum requis pour que tout ce joli monde liquide disparaisse, est de 4 unités. S'il vous arrive d'en faire "éclater" deux, voire trois à la suite, vous lancerez une sorte de boule de feu qui s'abattra irrémédiablement sur votre concurrent (humain ou console) et qui verra tomber du ciel des quantités de gouttes transparentes qui bloqueront la progression du joueur. Bonjour l'ambiance!



Et c'est la victoire pour le joueur 1! A chaque fois, vous verrez apparaître un petite figurine jap', complètement loufoque!

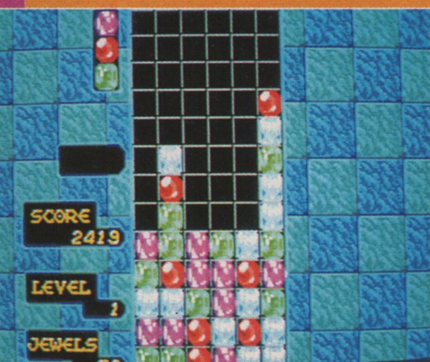


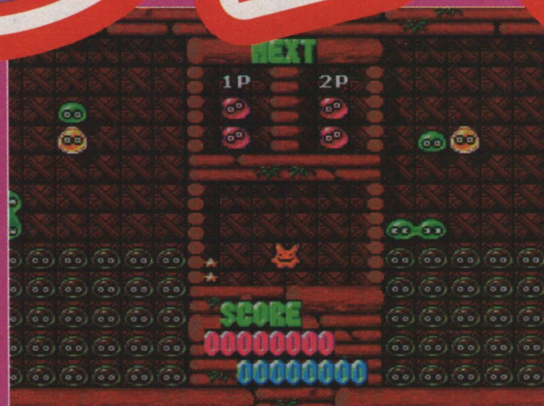
PUYO P



PUYO PUYO CONTRE COLUMNS

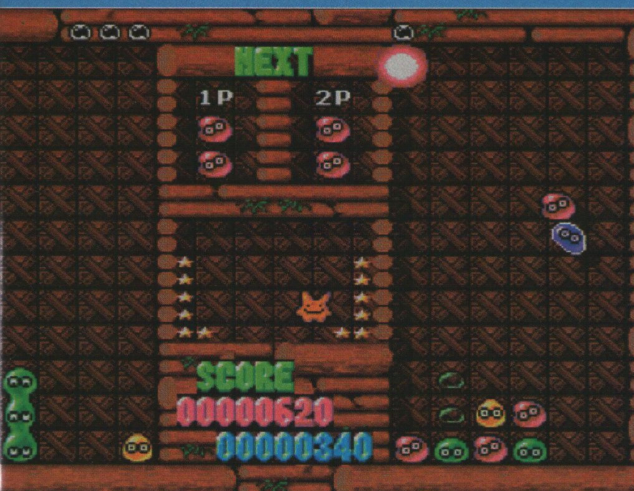
Quand on se remet à penser à Columns, on a la nette impression de prendre un petit coup de vieux. Les "ustensiles" utilisés semblent désuets au possible et sa réalisation globale reste assez sobre. Il a, par contre, la qualité d'être intéressant, au même titre, d'ailleurs, que Puyo Puyo! Ce dernier tranche sensiblement par le fait que l'on peut directement intervenir dans les petites affaires de son voisin afin de lui casser sa baraque! Ce qui est loin d'être négligeable, la victoire pouvant vous échapper au dernier moment! Bonjour le stress. Les musiques et la maniabilité sont, sans aucun doute, supérieures dans Puyo Puyo. En mode 1 joueur, il y en a une différente par stage, et toutes aussi belles. Quant au maniement, c'est quasiment parfait, les petites gouttes qui descendent par deux, obéissent très bien. Choisissez donc Puyo Puyo, vous ne serez pas déçu!





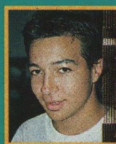
Selon le niveau de difficulté, vous pourrez voir d'emblée, dans votre colonne, 5 rangées de gouttes transparentes tapissant le fond. Bonne chance pour tout faire éclater!





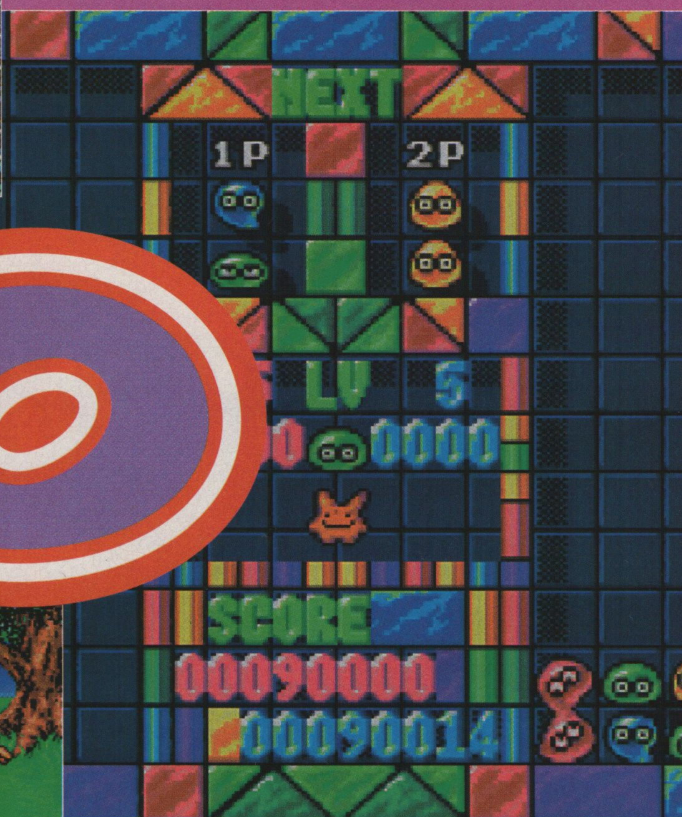
La boule de feu va créer un véritable éboulis au-dessus de votre adversaire, lui interdisant ainsi pas mal de possibilités de s'échapper.

Puyopuyo est un jeu qui met en scène les héros d'un vieux jeu Msx (Devil Guide Story), personnages comiques au possible qui s'apparentent très bien au jeu sur lequel ils ont été transférés. Ce jeu est le plus marrant et le plus délirant de la Md et, à mon avis, c'est le meilleur clone de Tetris. En effet, les petites molécules qui tombent du plafond sont dégoulibeurk à souhait et ça gicle dans tous les sens lorsqu'elles explosent. L'animation des sprites est si fluide qu'elle peut être comparée au tout récent Global gladiators, tant elle est coulante et molle. La comparaison avec la borne d'arcade est tout à fait possible puisque cette conversion est pratiquement identique. Bien joué Sega! On en atendait un comme ça depuis longtemps. Puyopuyo est, avec Shining Force, le jeu du mois sur Md (NDAHL: et Cool Spot alors?). Indispensable si vous pouvez vous permettre de rester 8 heures d'affilé sur une console. GREG









Dans cet autre écran, les gouttes descendent avec 3 niveaux de rapidité différents. Par contre, il n'y a pas de missile d'attaque!



Le bonus "Gros Globule" dont l'appellation fait rire TSR, détruit tout ce que vous avez dans votre colonne. Un peu d'air, ça fait du bien!





Quel plaisir de se retrouver devant un tel jeu! A mon humble avis, il peut réconcilier ceux qui n'ont jamais aimé le genre (Tetris en tête), tout simplement parce que la réalisation entière est pratiquement parfaite, et ce, à tous les niveaux. On ne voit pas le temps passer lorsqu'on se met à jouer à deux simultanément. Demandez donc à Greg! Je l'ai littéralement pulvérisé! Non, j'exagère un peu, je l'ai humilié, c'est tout. Finalement, la conversion de ce jeu d'Arcade est une grande réussite. Plus besoin d'aller au café du coin pour s'en faire une (partie NDTRAZ!) Vous êtes chez vous, peinard, et vous allez stresser un maximum pour tenter d'aligner ces satanées gouttes d'eau. Le style très dessin animé japonais (les figurines et tout le reste) achèveront de vous faire craquer pour de bon. C'est un super titre je vous dis, vous êtes sourd ou quoi? TRAZOM

PUYO PUYO

EDITEUR • SEGA
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • ACTION/REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
CONTINUES INFINIS



- Un intérêt toujours aussi immense.
- Des musiques et des sons sublimes.
- Une maniabilité extraordinaire.
- Le mode 2 joueurs.



- Il faut aimer le genre.

GRAPHISMES — 16
On ne peut que faire "soft" et, pourtant, il y a pas mal de pages d'écran très agréables, en dehors du jeu lui-même!

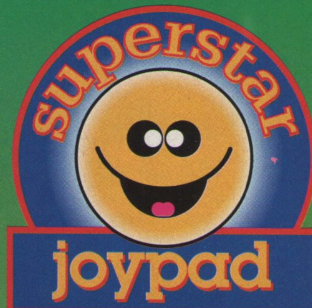
ANIMATION — 17
Aucun problème. Toutes les gouttes descendent sans le moindre accroc.

MANIABILITÉ — 17
Tout simplement excellente! La manette s'avère idéale pour piloter tout ce beau monde.

SON/BRUITAGE — 18
J'ai été agréablement surpris d'entendre à quel point les musiques et les "blob!" des bulles éclatées étaient réussies!

GLOBAL 87%

BECAUSE THE NIGHT BELONGS TO KILLERS!





La carte des lieux vous permettra de vous déplacer plus facilement et, surtout, de voir par où peuvent passer les nombreux bandits qui errent dans cette maison!

M et Mme Martin sont des personnes bien étranges... Les derniers invités qu'ils ont eu chez eux ont mystérieusement disparu et il se trouve que de nouveaux invités, des jeunes filles pour la plupart, doivent arriver très prochainement chez eux. La maison des Martin est équipée d'un système de trappes hyper performant. Tous le système dépend d'un code de couleur. Si vous vous trouvez sous la bonne couleur, eh bien, vous pourrez actionner les trappes; dans le cas contraire, il ne vous restera que le hasard, qui est un fourbe mesquin si l'on regarde mes résultats au loto. Votre but est donc de surveiller la maison, grâce au système de caméras hyper performant qui a été mis en place. Une fois l'oeil sur toutes les pièces de la maison, il ne vous restera plus qu'à observer et à ouvrir les trappes lorsque des intrus arriveront! Encore faut-il être sous l'accès de la bonne couleur, on y revient toujours!

NIGHT TRAP



On est gentil, en début de jeu, ou bien de film; à vrai dire, dur de faire la part des choses, on vous explique qui vous êtes et ce que vous allez devoir faire. Tout est dit dans l'intro. Il vous suffit d'écouter, pas besoin de lire la notice. Les textes ne sont pas en japonais, ouf! Mais ils sont tout de même en anglais, ou plutôt en américain. Avis à ceux qui ne "speak" pas l'english.





Voilà les bandits capturés, dans une explosion ou passant dans une trappe! Le bandit est dans le sac! En bas, à gauche, le nombre de bandits emprisonnés!

Le Sega Cd, ou Mega CD n'avait convaincu personne. Aucun jeu, même Wonder Dog, ou Thunder Storm FX, ou bien Kris Kross, n'avait fait sensation. C'est peut-être chose faite avec Night Trap. Tout d'abord, on prend la boîte et on lit "over 1 1/2 hours of real video". Une heure et demi de film! Ensuite, on ouvre la boîte et l'on trouve non pas un CD, mais deux! Enfin, on commence à jouer, et là, c'est le fun total. Malgré les couleurs assez laides, Night Trap est un film interactif vraiment captivant. Le système de jeu est original et cette surveillance de maison nécessite, à la fois, des réflexes et de la réflexion. Il faut écouter tout ce qui se dit! D'où la bonne compréhension de l'américain qui devient nécessaire. Ensuite, il faut être vigilant et rapide pour ne pas perdre! Perdre comment? Si les bandits attrapent les enfants qui sont dans la maison, vous avez perdu! Un jeu tout simplement génial et nouveau.

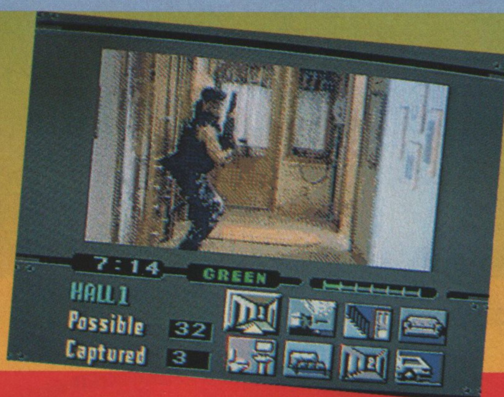


T.S.R. 

FACE À FACE

CHALLENGE NIGHT TRAP CONTRE SEWER SHARK

Deux jeux de la même veine... Un film ou bien un jeu? Night Trap est bien plus proche du film que Sewer Shark. Avec des graphismes meilleurs et un intérêt de jeu dix fois supérieur à Sewer Shark, Night Trap est un vainqueur d'office. L'ambiance de Night Trap est unique et le principe est hyper orginal. Pas besoin de suivre les indications qui apparaissent à l'écran, gauche, bas, droite... on joue, cette fois, comme on le sent. Night Trap offre au joueur une plus grande liberté d'action. De plus, en durée de vie, Night Trap est vainqueur; avec deux CD contre un, c'était chose facile! Dommage que Night Trap nécessite une bonne compréhension de l'anglais.



L'un de vos camarades! Suivez son périple, il finira dans un drôle d'état. Dommage pour lui...

Night Trap est, sans aucun doute, le jeu qui peut définitivement vous motiver pour investir dans le Mega CD, disponible début Septembre. Entièrement basé autour d'un film, à la manière de Sewer Shark, vous intervenez directement dans la vie d'une famille dont même des cambrioleurs ne peuvent entamer l'insouciance. Même si la pixellisation n'est toujours pas au top, il faut bien dire que l'on a tous rêvé, un jour, de s'amuser sur ce type de produit. Le fait que les acteurs soient très bons et que l'ambiance soit complètement flippante (tout se passe de nuit dans une vaste demeure), ajoutent indéniablement au plaisir que l'on se procure. Par contre, tous les dialogues étant en anglais, il risque d'être difficile d'accès pour beaucoup d'entre vous... en attendant la version française. Night Trap est le premier jeu véritablement Interactif avec un grand I, comme Innovation, sur ce support. Profitez-en!



TRAZOM 

NIGHT TRAP

EDITEUR	DIGITAL PICTURES
MACHINE	AMERICAINE
GENRE	ACTION
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	NON



- 100% original.
- Un véritable film !
- Une bonne interaction.
- Le côté son parfaitement exploité.
- Une gestion des mouvements et des sons en temps réel.



- Do you speak english?

GRAPHISME 16
Malgré le manque de couleurs, c'est du film.

ANIMATION 17
L'animation est impeccable et les accès CD ne gâchent rien.

SON/BRUITAGE 17
Une ambiance sonore CD, c'est-à-dire démente.

MANIABILITE 18
Les commandes sont simples, les seuls moments délicats ont pour cause la panique du joueur pris dans le jeu.

GLOBAL 92%



LA FETE A LA MAISON!

Pendant une bonne partie du jeu/film, les invités seront dans la salle principale, le salon. C'est une fête! Ecoutez un peu ce que l'on y raconte, on vous indiquera peut-être la prochaine couleur d'accès des trappes! Une fois encore, il faut comprendre parfaitement l'américain; alors, apportez votre Robert et Collins!





Megadrive

LE MARSUPILAMI DES JEUX VIDEOS !

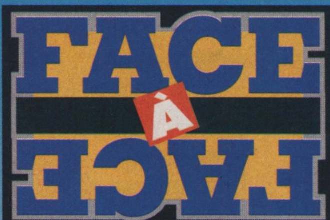
Vous êtes Strider, le héros le plus acrobate du monde des jeux vidéos. Vous pouvez à peu près tout faire tant vous êtes souple et agile. Vous pouvez, bien sûr, marcher, courir, vous glisser partout, vous accrocher aux branches, mais aussi aux murs et y ramper tel Spiderman. Votre truc préféré, celui qui plait aux filles, c'est de virevolter les bras en croix dans les airs, une petite reconversion et hop, vous voilà à nouveau sur vos pieds, mais trois mètres plus haut! Vous savez aussi faire autre chose: vous servir de votre arme, par exemple. Il s'agit d'une épée que vous pouvez dégainer à la vitesse de la lumière. Le résultat est toujours le même: un grand éclair de lumière tue tout ce qu'il touche, il s'agit de la trace faite par le passage de l'épée. Vous pouvez aussi tirer au shuriken quand vous en avez.



Ce tank ne vous laissera pas beaucoup de chance, aussi feriez–vous mieux de vous en approcher et de slasher continuellement les airs avec votre arme. Vous pourrez, ainsi, le toucher et faire exploser les projectiles qu'il vous envoie avant que ceux–ci ne vous atteignent.



STRID



STRIDER II CONTRE STRIDER

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les deux jeux sont fortement semblables et pour cause! C'en est même tellement flagrant que l'on se demande si les développeurs n'ont pas un peu succombé à la facilité. Mais une suite est une suite et l'on ne peut trop critiquer le fait de retrouver exactement le même héros, les mêmes mouvements et les mêmes armes. Bien sûr, les décors ont changé et les ennemis aussi, normal quand même! Par contre, ils sont un peu plus jolis et le sprite du héros légèrement plus grand. Le jeu est donc un cran au–dessus techniquement, mais bénéficie d'une maniabilité inférieure, à tel point que l'on peine énormément dans Strider II alors que tout allait en progression dans Strider. C'est même tellement difficile que l'on se met à regretter ce bon vieux Strider!

Après avoir vaincu le Master dans le premier épisode, voici que son fils enlève à nouveau des princesses, c'est une maladie! A vous d'intervenir à nouveau et de rayer, une fois pour toutes, la famille Master de la carte.



Voici une des postures préférées et caractéristiques de Strider. Celui–ci peut se pendre au plafond et progresser ainsi, rien qu'avec la force de ses muscles. Mais attention tout de même aux ennemis volants non identifiés qui foncent sur vous; cela ne vous empêche pas de continuer à utiliser l'arme fatale contre les ennemis.

Lorsque vous arrivez à proximité de ce genre de canon, faites vite, car les chapelets de bombes qu'il vous envoie sont terrriblement efficaces. Laissez–vous glisser et tirez sans cesse.



Ce genre de figure libre vous permet de réaliser un superbe saut périlleux qui vous fera retomber sur une branche. Si ce n'est pas le cas, le simple fait de passer à proximité d'une autre brnache vous fera vous y accrocher.





ER

Attention aux champs de force violets qui vous électriseront si vous les touchez. Sautez sur la corde et grimpez avec.



Strider était un jeu spécial, unique et la suite reste du même acabit puisque les concepteurs ne semblent pas trop s'être creusé les méninges pour trouver des nouveautés. On découvre de nouveaux décors et ennemis mais l'action du héros n'a pas changé d'un poil, c'est un peu gros quand même. Quand on aime, ça va! Moi, je n'ai jamais véritablement accroché à Strider et à son arme spéciale, mais cela n'enlève pas la qualité évidente de ce Strider II. Même s'il souffre de quelques problèmes techniques (couleurs baveuses, ralentissements), il reste un très bon jeu d'action. L'espace de jeu est très vaste et varié et les ennemis toujours originaux. Cependant, un autre point négatif vient assombrir le tableau: le jeu est vraiment trop difficile, c'est frustrant et énervant à la longue. OLIVIER



Strider, le premier, était une pure merveille. Ce jeu était excellent. Avec Strider 2, on déchante un peu. Le jeu est très loin d'être mauvais, mais on ne retrouve pas l'aspect d'aventure grandiose qu'avait le premier épisode. Il est vrai que depuis la sortie du premier volet, il s'est passé bien des choses. Strider 2 est un jeu d'action et d'adresse sur lequel on passe de très longs moments. Pourquoi? Simplement parce que le jeu est suffisamment difficile et que la maniabilité n'est pas toujours géniale. Deux raisons qui assurent au jeu une longue durée de vie. S'il vous faut choisir entre Strider 2 et X Men, le choix est vite fait: XMen. T.S.R.

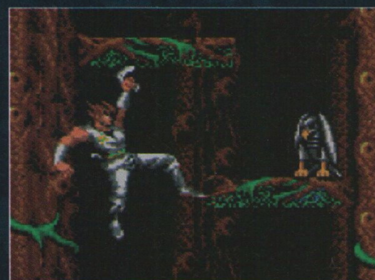




Afin d'éviter les mini tanks qui glissent sur les parois, tirez face à vous tout en restant suspendu.

STRIDER II

EDITEUR · US GOLD
MACHINE · FRANCAISE
GENRE · PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 2
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 5





- Un léger parfum de recherche et d'aventure.
- Un jeu très branché arcade sur Megadrive.



- Un jeu beaucoup trop difficile.
- Des ralentissements et des couleurs baveuses.

GRAPHISMES — 15

Les décors sont fouillés, la palette est bien utilisée mais les niveaux sont inégaux. Un résultat général quand même très acceptable.

ANIMATION — 13

Ca ralentit malheureusement quelquefois. Les sprites sont, en effet, très grands et les différentiels nombreux.

MANIABILITÉ — 14

Il faut s'habituer au maniement du héros, c'est l'originalité du jeu. Par contre, cette version est beaucoup trop difficile.

SON/BRUITAGE — 13

Des bruitages nuls et des musiques pas toujours réussies. On attendait mieux.

GLOBAL 73%

WILLY L'ESPIEGLE !

Willy et sa célèbre grenouille, Horny, sont toujours partants pour faire les 400 coups dans leur superbe ville. Mais il va leur falloir attendre encore un peu avant de goûter aux joies du "farniente"; c'est les vacances dans quelques jours et nos deux compères en ont plus que marre de l'école! Dans ce sublime jeu d'aventure qui démarre... à l'école, vous allez devoir penser à la place du garçon, afin de lui faire faire toutes les actions possibles pour qu'il puisse, dans un premier temps, sortir de son établissement sévèrement gardé. Avant cela, vous aurez pris soin de fouiner dans votre case pour y récupérer tous les objets qui vous seront certainement d'une grande aide, une fois dans le couloir. Votre but étant, pour l'heure, de recouvrer la "liberté" tant souhaitée! Ensuite, une fois dehors, c'est une autre histoire... toujours aussi loufoque!





Willy Beamish

FACE À FACE — SIERRA PREMIERE !

Si vous aimez, dans le milieu de la micro, les jeux d'aventures animées, vous aurez sans doute remarqué que Dynamix n'est autre que l'un des "petits" de la famille Sierra, le géant de l'aventure! On annonçait, depuis pas mal de temps déjà, la venue de cet éditeur sur ce support avec, notamment, la venue d'un des épisodes de King Quest. Le volet n°5, me semble-t-il. Finalement, c'est Willy Beamish qui ouvre le bal, ce qui n'est franchement pas plus mal. Il est évident qu'avec une société aussi puissante, qui bénéficie d'une image de marque aussi prestigieuse, le CD ROM de Sega risque bien vite d'en faire craquer plus d'un. Cela ne m'étonne pas qu'aux Etats-Unis, on en ait vendu déjà 300.000! En tout cas, on attend avec impatience les versions françaises entièrement traduites, chose possible dès que la firme nipponne aura ouvert un studio d'enregistrement quelque part sur le vieux continent. Les mauvais jours du Sega CD sont derrière lui!



Dans les objets que vous possédez, se trouve une Game Gear. A quoi peut-elle bien servir?



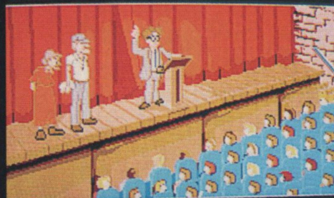
Dans le bureau du dirlo, vous constatez qu'il a un problème majeur au niveau du crâne, et il se pourrait bien que vous ayez la solution!



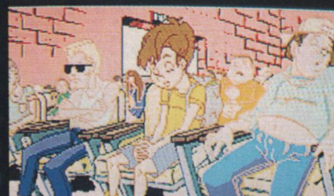
J'attendais depuis pas mal de temps que Sierra, en l'occurrence par l'intermédiaire de Dynamix, fasse ses premiers pas sur une console. Le résultat est absolument époustouflant! Graphiquement aussi beau que la version PC, l'avantage est indéniable quant à l'ambiance sonore. Support CD oblige, les voix digitalisées sont quasiment parfaites. Mieux même, on peut réécouter la phrase que l'on vient d'entendre et que l'on n'a pas comprise. De même, on peut tout "switcher" si l'on connaît déjà. A noter que les personnages jouent vraiment leur rôle dans le jeu. Ce ne sont pas de bêtes phrases lues par des blaireaux. Les acteurs ne sont pas encore morts! Le côté aventure est tout aussi amusant. Chercher partout le moindre indice pour avancer, c'est tout ce que j'aime. Et même si l'anglais peut être une barrière pour certains d'entre vous, cela le sera dans une mesure largement moindre que pour Night Trap! Si j'étais vous, j'achèterais. TRAZOM



UNE PRÉSENTATION FABULEUSE!

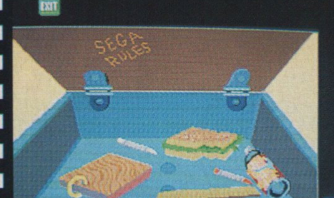












Dans les toilettes, si vous ne trouvez pas ce que Spider le voyou vous demande, vous allez être vite fixé sur votre sort!

SALETÉ DE SPIDER!



Les "Sierra" enfin sur Sega CD, de vrais jeux d'aventure! On attend tous Eye Of Beholder qui ne devrait pas tarder à montrer le bout de sa tentacule qui, bien sûr, je ne divague pas, n'est pas un Sierra, je sais. Alors, enfin un vrai soft d'aventure me direz-vous, c'est exact! Bien sûr, le texte est entièrement en anglais, les voix aussi, mais il est possible de se repasser les textes autant de fois qu'on le désire; alors, avec un bon dico ou un minimum de matière grise (verte pour certain), le jeu devient très jouable. Passez le détail de la langue et vous obtenez un jeu à la fois beau, drôle et suffisamment long pour vous tenir en haleine des heures entières. Monkey Island (cette fois, c'est un Lucas Arts) ne devrait pas tarder non plus, alors voilà de quoi s'entraîner en attendant de nouvelles aventures. T.S.R.



WILLY BEAMISH

EDITEUR • DYNAMIX
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • AVENTURE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE D'ECRANS • 50
CONTINUES
SAUVEGARDES



- Des graphismes qui font enfin honneur au CD ROM! Des voix digitalisées au sommet.
- Une aventure complètement loufoque!
- Des animations délirantes! Une bonne durée de vie.
- Dynamix, c'est Sierra!



- Difficile à maîtriser au départ.
- L'anglais pour certains.

GRAPHISMES — 19
Avec plus de 50 décors différents, tous aussi beaux, Willy Beamish est une grande réussite.

ANIMATION — 18
Tel un dessin animé, les personnages se déplacent avec une maestria exemplaire.

MANIABILITÉ — 17
Au départ, c'est assez fastidieux mais on s'y fait vite. Le système des icônes simplifie la vie.

SON/BRUITAGE — 18
C'est quasiment parfait, si ce n'était quelques minuscules crachotements.

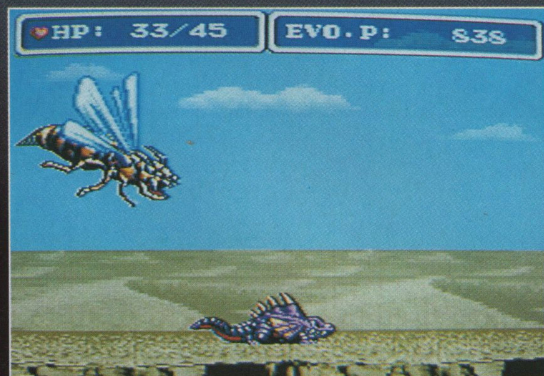
GLOBAL 86%

UN PETIT POISSON, UN PETIT OISEAU, S'AIMAIENT D'AMOUR TENDRE . . .

Tout d'abord, je vous demanderai de vous lever et d'acclamer cet éditeur que l'on appelle ENIX. Pour ceux qui connaissent, ces mecs là ont fait Actraiser sur Super Nintendo qui est récemment sorti en version française (s'il vous plait!) et que l'on peut placer parmi les cinq meilleurs jeux Super Famicom. Ils ont aussi réalisé l'excellent Soulblader et les revoici avec un jeu, sans doute moins monstrueux que les deux précédents, mais tout aussi ambitieux en ce qui concerne le scénario. En effet, après avoir construit des villes entières dans Actraiser, vous voici aux commandes de la machine à évolution terrestre... Vous connaissez tous les théories actuelles sur l'évolution de la race humaine. Eh bien, vous allez les mettre en pratique dans ce jeu d'action qui vous fera traverser les millénaires et qui commence il y a 5 millions d'années! Vous avez bien lu "jeu d'action" car même si l'on peut penser le contraire quand on connaît Enix et également le scénario du jeu, Evo est bel et bien un jeu d'action déguisé en simulation à la Sim Earth. Je rassure les allergiques au genre Sim Earth: Evo est un jeu d'action à scrolling multidirectionnel, le plus souvent horizontal, qui possède quelques aspects d'aventures très légers. Vous commencez en petit poisson et devez récolter des points Evo en mangeant vos propres congénères. Grâce à ce système de points gagnés, vous augmentez votre endurance, votre force et votre armure pour passer au stade supérieur de l'évolution: la salamandre! Viennent ensuite le dinosaure, le mammifère et, enfin, l'homo-sapiens (de Noël). Tout un programme...



Chaque stage se déroule à la manière d'un shoot–them–up mais en remplaçant le tir par des coups de dents! En effet, pour progresser, vous devez manger d'autres animaux qui rôdent autour de vous et qui, souvent, vous attaquent.



EVOLUT





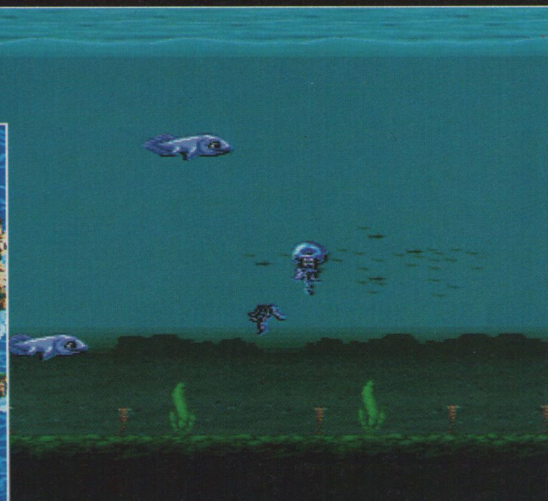
Le jeu se divise en cinq types d'évolutions. Chacun des 5 types correspond à un monde visualisé par une carte. Chaque monde contient de 5 à 10 niveaux. Ici, la carte est celle du monde terrestre juste après l'océan.



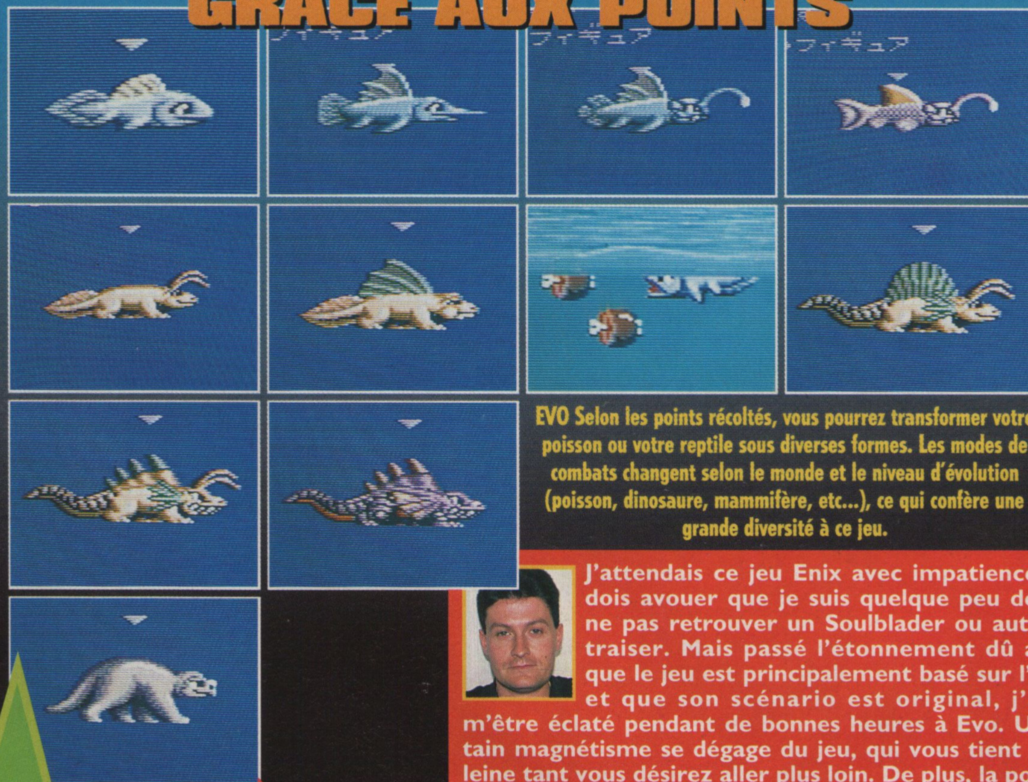








QUELQUES FORMES ACHETEES GRACE AUX POINTS



EVO Selon les points récoltés, vous pourrez transformer votre poisson ou votre reptile sous diverses formes. Les modes de combats changent selon le monde et le niveau d'évolution (poisson, dinosaure, mammifère, etc...), ce qui confère une grande diversité à ce jeu.

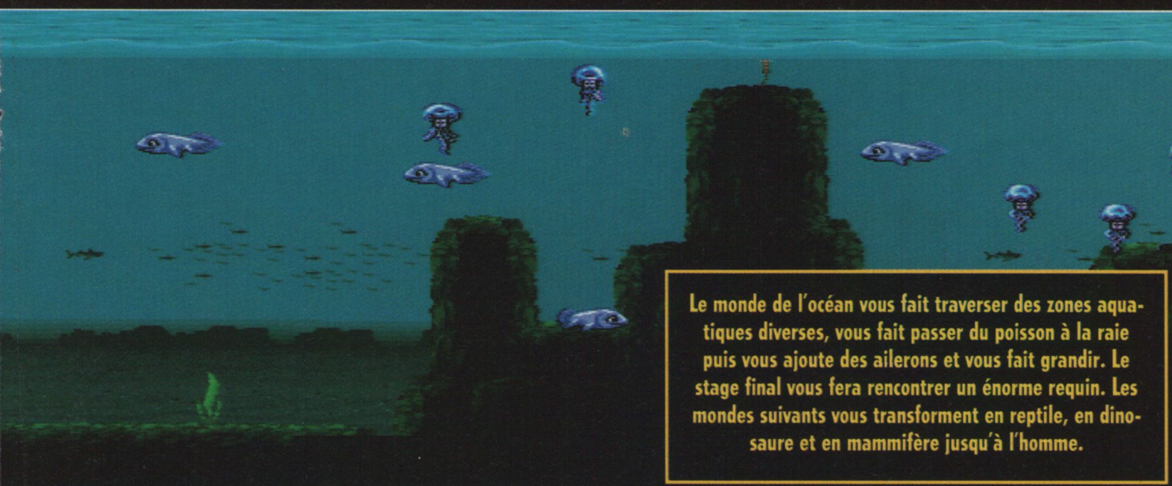


J'attendais ce jeu Enix avec impatience et je dois avouer que je suis quelque peu déçu de ne pas retrouver un Soulblader ou autre Actraiser. Mais passé l'étonnement dû au fait que le jeu est principalement basé sur l'action et que son scénario est original, j'avoue m'être éclaté pendant de bonnes heures à Evo. Un certain magnétisme se dégage du jeu, qui vous tient en haleine tant vous désirez aller plus loin. De plus, la possibilité de se transformer selon les points récoltés et suivant notre choix, donne un aspect stratégie appréciable à ce jeu. Quelques ralentissements (pour des animations, somme toute, peu complexes) gâchent quelquefois le jeu. Il faut bien dire qu'Evo est beau mais pas exceptionnel; par contre, sa bande son est envoûtante. Bref, si ça vous chante de courir après les crapauds ou de chasser des oiseaux géants, vous serez sans doute intéressé par ce jeu d'action et de simulation très spécial, qui fait penser à Ecco the Dolphin sur Megadrive. J'ai bien aimé car le jeu est follement long et prenant, mais cependant, regardez avant d'acheter...OLIVIER

ION

"Evo", et non pas Ecco, n'est pas un jeu comme les autres. Votre but est tout simplement de faire surgir la vie à travers différentes étapes. Au départ, vous n'êtes qu'un tout petit cétacé (c'est déjà beaucoup!) qui se trimbale dans les eaux profondes et glacées de l'Océan. Si vous voulez un jour vous développer sur la Terre ferme, il va falloir avancer, vous nourrir, et ne pas vous faire dévorer! En fait, c'est un peu un Sim Earth en mouvement et en 3D! Et tout comme ce dernier, je ne vous parle même pas du nombre d'heures incalculable que vous devrez passer dessus pour voir, ne serait-ce qu'un petit bout du parcours. La durée de vie est donc largement assurée! En plus, on est constamment accompagné d'une musique style "New Age" qu'Olivier adore: ça lui rappelle son enfance Hippie! En conclusion, si vous aimez ce type de jeu qui ne s'adresse qu'aux fans du genre (pas vraiment d'action), allez-y! TRAZOM





Le monde de l'océan vous fait traverser des zones aquatiques diverses, vous fait passer du poisson à la raie puis vous ajoute des ailerons et vous fait grandir. Le stage final vous fera rencontrer un énorme requin. Les mondes suivants vous transforment en reptile, en dinosaure et en mammifère jusqu'à l'homme.

EVOLUTION

EDITEUR • ENIX MACHINE
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • ACTION/SIMULATION
TAILLE CARTOUCHE 12 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
CONTINUES
SAUVEGARDES



- Un jeu très original et très prenant.
- Une durée de vie énorme
- Beaucoup d'action pour un peu de simulation, c'est rare!



- Le jeu peut lasser.
- Evo, on adore ou on déteste...

GRAPHISMES — 13
C'est beau, c'est varié mais pas démentiel. Les vues de profil n'engendrent pas des milliards de détails comme on aurait pu s'y attendre.

ANIMATION — 12
C'est le plus souvent fluide, mais les différentiels sont faciles et les effets spéciaux inexistants. De plus, quelques ralentissements parasites gâchent le tout.

MANIABILITÉ — 15
Après une légère prise en main en ce qui concerne les attaques, vous dégommerez vos ennemis avec l'aisance d'un nouveau-né!

SON/BRUITAGE — 15
Une bande son géniale et envoûtante qui est, malheureusement, quelque peu répétitive quand on sait que l'on passe des heures dans chaque monde.

GLOBAL 76%

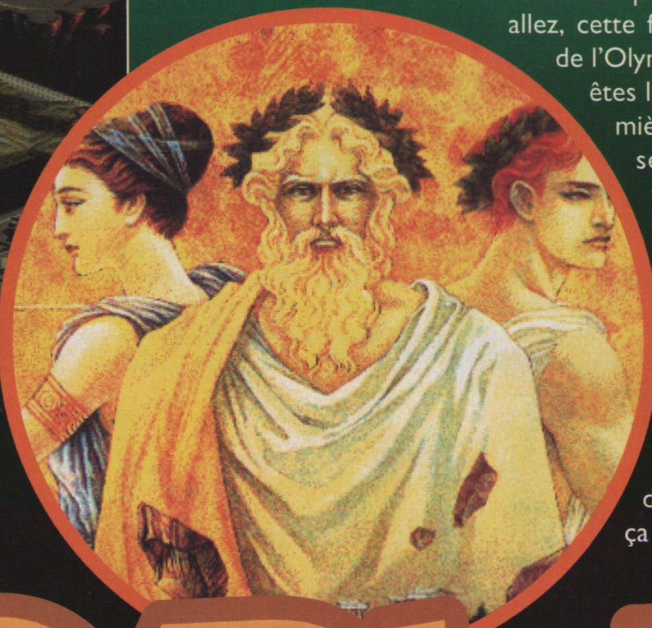
Super Famicom

DIEU REVIENT PARMI LES SIENS !

On ne vous racontera pas l'histoire de Populous, une histoire prévue tout spécialement pour les mégaloman en herbe. Alors que dans le premier épisode de Populous, vous étiez un Dieu du bien, luttant avec acharnement contre un Dieu mauvais, de toute façon, tout autre dieu que vous ne peut qu'être mauvais, vous allez, cette fois, devoir affrontrer plusieurs dieux de l'Olympe. Votre but: leur prouver que vous êtes le meilleur. Comparativement à la première version de Populous, vos pouvoirs se sont, cette fois, fort étendus. On trouve encore des marais mais beaucoup plus meurtriers, un raz-de-marée qui est un véritable déluge à lui tout seul et, quant aux volcans, ce sont des flots de lave qui détruisent tout devant eux! Ajoutez à cela quelques pouvoirs totalement inédits comme l'orage et vous obtiendrez un jeu, bien évidemment, divin. Un peu d'ambroisie et de nectar, ça sera tout merci.



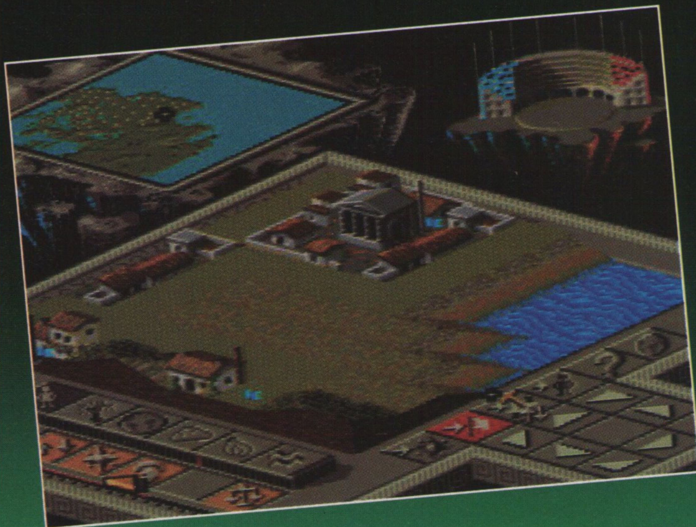
On retrouve les changements de terrains qui vous permettront d'obtenir de belles forteresses pour vos troupes de dévôts fanatiques, adeptes de votre noble culte! Plus le terrain est plat, plus ils contruisent, ce qu'ils n'ont pas encore compris en Sicile.



POPULO

TRIALS OF THE OLYM

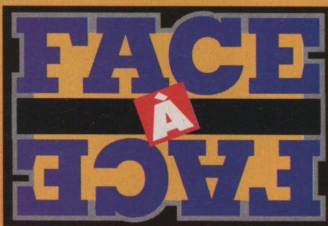
Non, non ne m'appelez pas maître, c'est un peu pédant, contentez-vous de Dieu (avec une majuscule svp). Ah! L'effet de Populous... dur d'en sortir indemme..

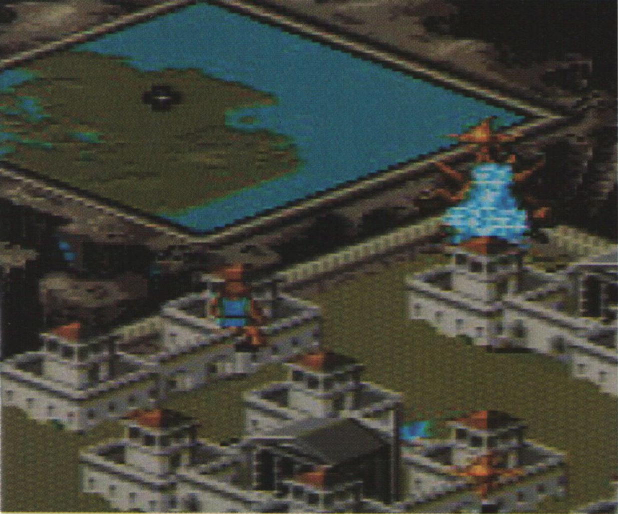


FACE À FACE

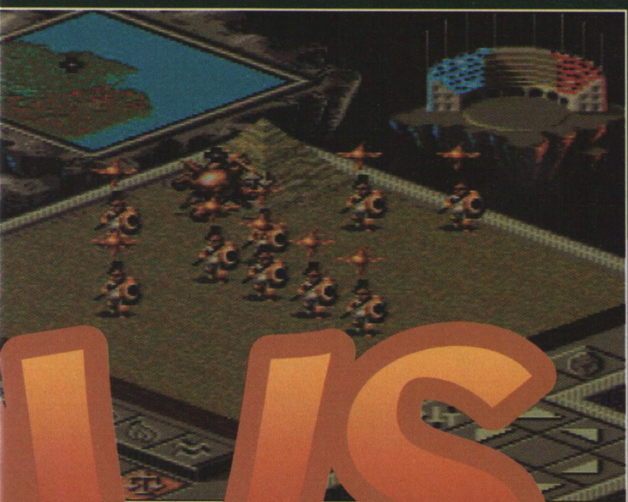
POPULOUS 2 CONTRE DRAGON EARTH

Il était inutile de vouloir faire un challenge contre le premier Populous, et cela pour deux raisons: 1° le jeu est ancien et 2° tout le monde se doute que le II est mieux que le I. Donc, voici Populous II face à Dragon Breath, testé le mois dernier dans Joypad. Remarquez bien que le vainqueur de ce challenge est tout aussi prévisible et la raison en est simple: Populous II propose dix fois plus de commandes différentes que Dragon Breath. La faiblesse du second et le nombre trop limité d'instructions se heurtent à l'ampleur du premier. De nouveaux sorts par rapport au premier Populous, les graphismes ont, eux aussi, changé et le jeu est en plein écran, ce qui est excellent. Bref, bien que Dragon Breath soit sympa, il ne fait pas le poids. Alors, si votre SFC recherche un bon soft d'action/réflexion, procurez lui d'urgence ce Populous II, le Docteur Joypad vous fera une ordonnance.





Voilà votre premier chevalier prêt à partir au combat. Concentrez vos hommes un maximum de temps afin d'obtenir le chevalier le plus puissant possible!

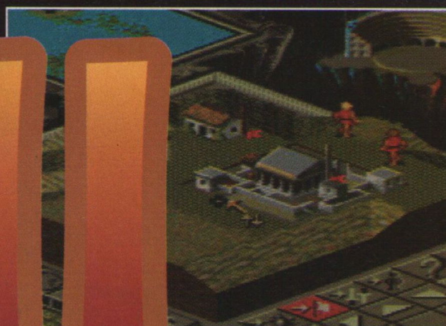


...US II
...PIAN GODS

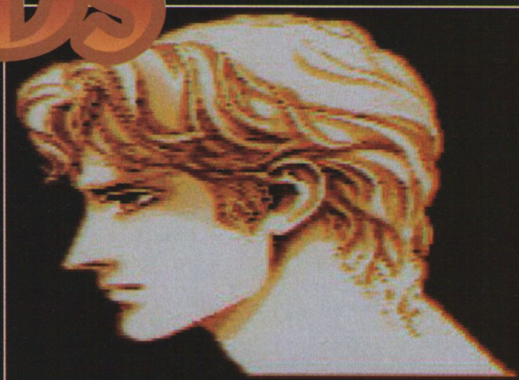


Peu de temps (enfin c'est relatif) après sa sortie micro, Populous II arrive sur SFC en forçant le respect. Premier changement et non des moindres, on se retrouve avec une masse de sorts différents que l'on utilise en focntion de son pouvoir divin, comme d'habitude. Ensuite, les graphismes se sont nettement améliorés tout en changeant de ton. Seul ombre véritable à ce tableau divinement idyllique, les passwords sont en japonais et, à moins d'avoir un minimum l'habitude de lire et d'écrire le japonais, ça devient franchement galère et l'on risque de devoir se refaire le niveau pour un password mal pris (ce qui est plus que frustrant lorsque l'on est loin dans le jeu). Malgré ce défaut, Populous II est une merveille qui demeure parfaitement jouable. A se procurer pour passer des moments de détente véritables entre deux softs d'action. T.S.R.

L'Armagedon, le jugement dernier, l'heure est arrivée où il faudra expier vos pêchés! Populous est un jeu très mystique! J'aime ça. Pour cette occasion, tous vos hommes se transforment en chevaliers pour aller affronter les non repentants! Les croisades, le retour!



Ca arrive, ça arrive, on reste calme, le temps tout de même de contempler votre divine face.





J'ai complètement adoré Populous II même si la version testée nous venait du pays du soleil levant. En fait, quand on y a joué sur micro ou que l'on a un tant soit peu de jugeote, on sait y jouer sur console même en camerounais, pas de problème donc! Les gros fanas iront se l'acheter en import mais les autres sauront qu'il sortira bien un jour en France. Populous II n'est, sans doute, pas un jeu qui plaira aux drogués de l'action. Par contre, je pense que ce jeu grandiose est à même d'en convertir plus d'un d'entre vous au genre de la simulation. Je vous rappelle, en effet, que la simulation de ce jeu est quand même teintée d'action et ne demande pas des heures de réflexion, on comprend le système de jeu rapidement grâce au système ergonomique des sélections; et comme la version Super Famicom est sublime graphiquement (plein écran) et sans le moindre ralentissement lorsque l'on fait scroller les paysages, je ne peux que vous conseiller ce chef-d'oeuvre du genre, beaucoup plus abouti que le premier (qui était déjà bien prenant). Durée de vie illimitée + intérêt ludique total = testeur content!
OLIVIER





POPULOUS II

EDITEUR • IMAGINEER
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • ACTION/REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES PASSWORDS



- Plein de nouveaux sorts.
- Les graphismes ont changé.
- C'est Populous et, rien que ça, c'est bien!



- L'animation n'est pas une merveille de fluidité.
- Les passwords en japonais!!!



GRAPHISMES
Mieux que Populous I mais toujours tout juste bon.



ANIMATION
Le défilement de l'écran n'est pas toujours très fluide.



MANIABILITÉ
Après un temps d'adaptation long de cinq minutes, c'est parti!



SON/BRUITAGE
Bon mais sans rien d'extraordinaire, on ne s'achèterait pas le CD s'il existait.



AGAIN, LEGENDARY MEN, RETURN...



Geese Howard est un champion de karaté émérite mais surtout un très bon gestionnaire mafieu ! Il est en effet à la tête d'un gang gigantesque et contrôle des centaines de tripots, des circuits de distribution de drogue et d'arme. Depuis qu'il s'est débarassé de son principal rival, Jeff Bogard (qui était un gentil, lui, comme TSR l'ami des enfants), il reigne en maître sur tout ce qui fait partie de la pègre mondiale. Mais comme d'hab', des héros au grand coeur et surtout très musclés vont venir mettre des batons dans les roues de la machine Howard. Il s'agit de trois champions d'arts martiaux : Terry et Andy Bogard, les fils de Jeff Bogard et Joe Higashi, le roi du Tiger Kick ! Pour se débarasser de Geese Howard et ses troupes, nos trois lascars vont participer à un championnat secret d'arts martiaux dont les participants sont tous membres du clan Howard. Tous, sauf un petit village d'irréductibles qui sont Terry, Andy et Joe ! Vous l'aurez compris, Fatal Fury est un beat-them-up à la sauce corps-à-corps dans la lignée de Street Fighter et sa venue sur Megadrive survient après des versions Néo-géo et Super Famicom. A vous de jouer !

Le jeu normal vous permet de choisir l'un des trois héros du jeu puis le stage de départ (le décor). Ensuite, les boss se suivent jusqu'à Geese Howard.



Richard Meyer est le spécialiste des acrobaties en l'air et au tapis. Ici, Terry s'en prend plein les dents pour pas un rond !

LES DEUX PLANS
Comme dans Fatal Fury II, il est possible de changer de plan en appuyant sur les boutons B et C en même temps. Ceci est très pratique pour éviter les coups. Le problème est que les personnages ne zooment pas comme sur Néo-Géo.

TOUS LES PERSONNAGES DE FATAL FURY



TERRY BOGARD Le premier héros du jeu, fils de son père et à la queue de cheval qui fait des ravages. Connu pour ses baskets et son perf en cuir rouge.



ANDY BOGARD Le frère de Terry est plus petit que ce dernier mais possède autant de coups spéciaux. Sa spécialité: le Koppo, un ancient art martial dont le principe est de briser les os.



JOE HIGASHI Le roi du kick-boxing est thaïlandais et s'appelle Joe. Entre sa jungle profonde et les bas-fonds urbains, il exécute son Tiger Kick avec délice et puissance.



DUCk KING Les punks sont aussi à l'honneur dans ce jeu et Duck n'est pas là pour montrer sa crête colorée, mais pour exécuter ses roulés boulés spéciaux.



RAIDEN Lutteur professionnel, Raiden a décidé de prouver au monde des arts martiaux que son art est le meilleur de tous, même s'il ne possède pas les nombreux coups spéciaux des autres combattants. Sa force est surhumaine.



TUNG-FU-RUE Ce petit vieillard cache bien son jeu car il peut se transformer en un énorme combattant, un peu comme le faisait Hulk en craquant sa chemise.



RICHARD MEYER Richard n'est pas un baba cool mais un adepte de la gymnastique rythmique et sportive: il peut virevolter dans les airs et sur le sol. Ces toupies sont fatales.



MICHAEL MAX La boxe américaine est à l'honneur mais sans oublier les coups spéciaux. Michael peut, par exemple, exécuter le Hurricane Kick de Joe Higashi.

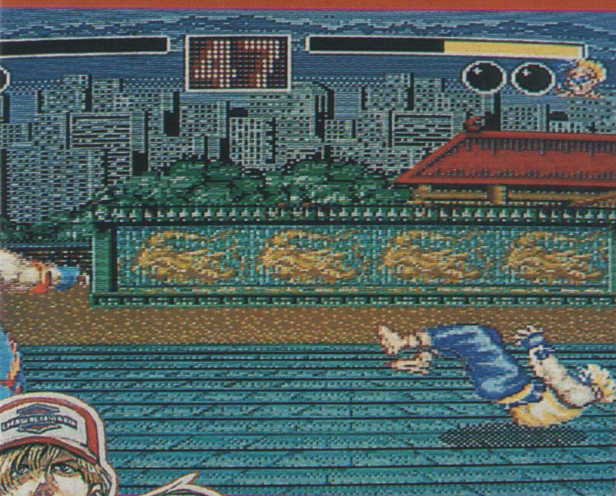


GEESE HOWARD C'est le big boss qui n'est pas accessible en mode versus. Il faudra se payer tous les autres combattants avant d'arriver à ce maître du kung-fu.



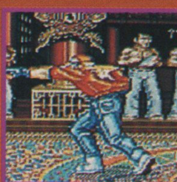
Fatal Fury

KING OF FIGHTERS

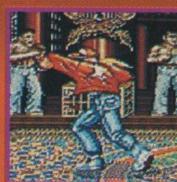




LES COUPS DE TERRY BOGARD



LES COUPS DE POING Vous pouvez donner ce coup clasique debout ou baissé.



LE PROJETE D'EPAULE Si vous êtes assez proche de votre ennemi et que vous réalisez ce coup d'épaule, vous ferez virevolter le dit ennemi par dessus votre épaule.



LE COUP DE POING EN SAUTANT Sautez et donnez un coup de poing en retombant : ça donnera à peu près cela...



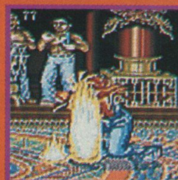
LES COUPS DE PIEDS Les coups de pieds peuvent être donnés baissé (comme ici), debout ou encore en sautant.



LE COUP DE PIED RETOURNE Avec ce coup, vous faites un tour complet sur vous-même en sautant et donnez un coup de pied.



BURNING KNUCKLE Ce coup spécial vous demandera de la dextérité et vous donnera des ampoules au pouce de la main gauche ! Il faut en effet exécuter les classiques manoeuvres du pavé de direction.



POWER WAVE LE grand coup de Terry qui lui permet souvent de s'en sortir dans les cas extrêmes. La flamme lèche le sol et traverse l'écran.

FATAL FURY SUPER FAMICOM CONTRE MEGADRIVE

Je sais que les possesseurs des deux machines vont se jeter sur les lignes que je suis en train d'écrire pour pouvoir, enfin, être persuadés que leur version est la meilleure sur le marché. Je les arrête tout de suite, il faut s'acheter une Néo-Géo pour jouer au meilleur Fatal Fury (en l'occurrence Fatal Fury II). Evidemment, la version Super Famicom est plus belle graphiquement car les dégradés sont plus fournis. Par contre, la bande son n'est pas vraiment plus convaincante. En ce qui concerne l'animation, je me demande si les mouvements des personnages ne sont pas plus rapides dans la version Megadrive, car la fluidité est totale. Pour la maniabilité, les deux versions sont au même niveau: bien en dessous de Street Fighter mais d'un bon niveau. A mon avis, la Super Famicom l'emporte quand même en ce qui concerne la maniabilité, mais ce n'est pas l'avis de tout le monde; je pense, par exemple, à Tonton Steph. Les coups spéciaux sont exactement les mêmes, pas de jaloux donc! Par contre, pour rattraper les graphismes inférieurs, la Megadrive propose un mode Versus dans lequel on peut jouer avec n'importe lequel des boss (à part Geese Howard bien sûr), chose qui n'existait pas sur Super Famicom. Enfin, la version Megadrive permet les combats dans deux plans différents, comme dans Fatal Fury II sur Néo-Géo (mais sans les zooms), chose à nouveau absente dans la version Super Famicom. En conclusion, comme pour le futur Street Fighter II', les graphismes sur Megadrive sont moins bons mais les options de jeux plus fournies!



FATAL FURY

EDITEUR • TAKARA
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE
12 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
3
NOMBRE DE NIVEAUX
9 PERSONNAGES
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2
CONTINUES • 9



- Le premier vrai beat-them-up en corps à corps sur Megadrive.
- Des coups spéciaux divers et nombreux.
- Des graphismes et des animations dignes de la version originale. Les combats sur deux plans.



- Une prise en main difficile en ce qui concerne les coups spéciaux.
- L'accès à tous les combattants diminue la durée de vie.

17 GRAPHISME
La palette de la Megadrive a été merveilleusement utilisée et les personnages sont bien dessinés.

17 ANIMATION
C'est fluide et très rapide. Ici, ce n'est pas le nombre de sprites à l'écran qui compte mais la grandeur de ceux-ci: ils sont énormes et superbement animés.

16 SON
L'ensemble musical reste inégal mais l'on retrouve les thèmes du jeu original et, surtout, la qualité sonore est excellente. Les digits sont moyennes mais bien là.

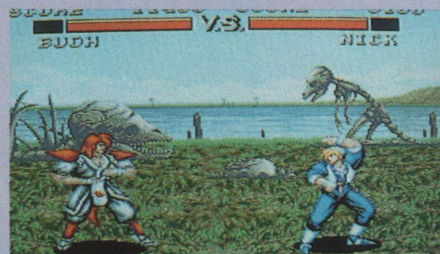
16 MANIABILITE
Les coups spéciaux sont difficiles à réussir tout le temps, mais leur nombre rattrape ce détail. Une très bonne maniabilité générale.

GLOBAL 82%



FATAL FURY CONTRE POWER ATHLETE

Power Athlete était le premier vrai beat–them–up à la Street Fighter à sortir sur Megadrive (en import). Il était réussi et constituait un petit évènement pour tous les fanas du genre qui commençaient à s'ennuyer ferme sur les Street of Rage et autres Double Dragon. Mais aujourd'hui, le ton monte d'un cran (de deux même!) car Fatal Fury n'a pas de commune mesure avec Power Athlete. Il propose des personnages moins anonymes et avec une personnalité bien plus caractéristique du genre. Les coups spéciaux sont très nombreux et beaucoup plus impressionnants. De même, la maniabilité est bien plus intéressante dans Fatal. Attention, je n'ai pas dit que le jeu était plus facile et les personnages plus faciles à manier, c'est le contraire. On doit apprendre et progresser dans Fatal Fury, d'où une durée de vie plus importante. Bref, Fatal écrase Power...





Michael le boxeur possède aussi un Hurricane à la Higashi. Et c'est même Joe Higashi lui-même qui en fait les frais.





Boxe classique contre magie des arts martiaux : le Hi-SHO-KEN d'Andy Bogard est fatal...

Quel bonheur de jouer enfin à un beat–them–up à la Street Fighter sur Megadrive. Power Athlete était un coup d'essai dans le genre, Fatal Fury est une consécration. Quand je pense que Street Fighter II' arrive bientôt, j'en bave d'avance! La conversion du hit de la Neo Geo est merveilleuse à tout point de vue: l'animation est très fluide, les coups rapides, le son est très bon. On retrouve tous les coups spéciaux et les ampoules au pouce gauche! On retrouve les héros fabuleux et l'ambiance originale. On peut même jouer avec tous les boss (ou presque) alors que cela n'était pas possible sur Super Famicom. En fait, cette version est hybride puisque l'on peut jouer sur deux plans (sans les zooms de la Neo–Geo of course) différents comme dans Fatal Fury II. Je conseille ce jeu à tous les fanas du genre et même aux autres. Quel plaisir en mode versus!



OLIVIER

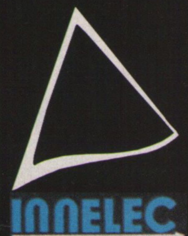
Avec un jeu comme Fatal Fury sur Megadrive, il est clair qu'il est vain de vouloir comparer le jeu transfuge de la Neo Geo, avec ses homologues SFC et autres. Fatal Fury est sur MD, et point final. Ne comparons que ce qui est comparable, SVP! Ce hit de SNK qui avait, il n'y a pas si longtemps que ça, étonné tout le monde, possède sur MD des atouts non négligeables, notamment en ce qui concerne sa maniabilité. Bien que les coups spéciaux ne soient pas faciles à exécuter (du fait du paddle), tous les personnages vous obéissent assez bien, aussi bien pour les sauts que pour les coups de base. De même, la bande-son est, à mon sens, de bonne facture, compte tenu de tout ce qui se trouve à l'écran, à savoir des décors assez soignés et fidèles à l'original. Evidemment, si vous avez encore un tant soit peu de patience, je ne saurais que trop vous conseiller d'attendre la sortie tant annoncée de Street Fighter II', qui devrait décoiffer!



TRAZOM

SEGA

LES SEGA BOUTIQUES PRENNENT L' AVANTAGE



FLASHBACK

AU TELE QUI FUME
5 AV GAMBETTA
02000 LAON
ETS HAUTION
18 PL. DU GL DE GAULLE
02170 LE NOUVION
MICRO SOLUTION
9 PLACE F. MACQUIGNY
02200 SOISSONS
DEBAS ET FILS
85 & 100, RUE E. MORLOT
02310 CHARLY S/MARNE
CHATEAU FREUX INFORMATIQUE
RUE DES GARATS
02400 BRASLES
PHOX PHOTORAMA
90, BD DE COURTAIS
03100 MONTLUCON
ANTINEA INFORMATIQUE
26, RUE TRACHEL
06000 NICE
GAME'S
7 BD KENNEDY
06800 CAGNES/MER
CLE DE SOL CHARLEVILLE
54 COURS BRIAND
08000 CHARLEVILLE MEZIERE
US GAME
3 RUE GAMBETTA
08200 SEDAN
THUILLIER ZAIA
9 RUE DU TEMPLE
08400 VOUZIERS
ETS BATTAGLIA
38 RUE GAMBETTA
08600 REVIN
ETS TOURNIER
18 BD LAROMIGUIERE
12000 RODEZ
VIRUS
7 RUE DROITE
12100 MILLAU
ETS HUET
2 RUE DE LA PEPINIERE
12100 MILLAU
GIGAM'S
36 RUE MONTLAUZEUR
12200 VILLEFRANCHE/ROUERGUE
DELTA LOISIRS
18 SQUARE BELSUNCE
13001 MARSEILLE
MULTIVISION
39 BD PHILIPPON
13004 MARSEILLE
HIFI PHOTO SERVICE
16/18 PL.N/DAME DU MONT
13006 MARSEILLE
CALCUL ACTUEL
49 RUE DE PARADIS
13006 MARSEILLE
STUDIO NEW LOOK
155 RTE NLE ST ANTOINE
13015 MARSEILLE
MEGA VIDEO
28 RUE CARTNOT
13140 MIRAMAS
DELTA LOISIRS
84, AV.CANTINI
13272 MARSEILLE CEDEX 08
MEGA VIDEO
1 BD PAUL PAIS LEVE
13800 ISTRES
PROMOSON
21 PLACE ST SAUVEUR
14000 CAEN
MORE
GAL.MARCHANDE CHAMPION
14150 OUISTREAM
L'HOMME
186 ROUTE DE BORDEAUX
16000 ANGOULEME
M2I
21 RUE ALBERT PREMIER
17000 LA ROCHELLE
ETS HUMEAU BERNARD
3 RUE DES BAINS
17200 ROYAN
ELECTRO LOISIRS
C/CIAL LES 4 ANES
17300 ROCHEFORT
ETS PINEAU
26 RUE TOUFAIRE
17300 ROCHEFORT
BUROMAT
3 PLACE DE L'EGLISE
17310 ST PIERRE D'OLERON
JEUX REVES
28 RUE MOYENNE
18000 BOURGES
BUROTIQUE 2000
16 RUE DE LA REPUBLIQUE
18100 VIERZON
BLANC MUSIQUE
6 RUE STEPHANOPOLI
20000 AJACCIO
TOP GAMES
5 BLD GIRAUD
20200 BASTIA
PHOX BALDUCCHI & FILS
LA ROCADE CENTRE CIAL
20200 BASTIA FURIANI

DISCO VIDEO
C/CIAL SUPER U
20215 FOLELLI
MICRO ESPACE
C/CIAL STE DEVOTE
20290 BORGO
TENGA
08 RUE MONGE
21000 DIJON
PROMO GAMES
10 RUE DE LA PREFECTURE
21000 DIJON
CHROEDE
6 RUE MARCHALLACH
22300 LANNION
MELODY DIGITAL
16/18 RUE DE L'OISE
22500 PAIMPOL
ETC
3 RUE DE LA LIBERATION
24400 MUSSIDAN
BOUTIQUE C'GAMES
11 RUE PIERRE SEMARD
26000 VALENCE
ETS RONDEAU
73 AVENUE JEAN JAURES
26600 TAIN L'HERMITAGE
GH DIFFUSION
263 RUE DE LA MADELEINE
27130 VERNEUIL/AVRE
TECHNOLOGIE DE POINTE
69 RUE DE VIENNE
27140 GISORS
LABYRINTH
13 RUE DU QUAI
27400 LOUVIERS
CHIC CHIC VIDEO
C/CIAL LA ROCADE
27500 PONT AUDEMER
CHT ELECTRONIQUE
13 RUE ROTROU
28100 DREUX
PHOX STUDIO XAVIER MARTIN
6-8 R. DE L'HOTEL DE VILLE
28150 VOVES
THYMERAIS PHOTO
53 RUE JEAN MOULIN
28170 CHATEAUNEUF
DAVODEAU
5 RUE SAINT GUERAL
29400 LANDIVISIAU
PIXI SOFT
1 RUE DE METZ
31000 TOULOUSE
LA SOLUTION
8 PLACE DE LA PAIX
31600 MURET
LOISIR MICRO
59 RUE HUGUERIE
33000 BORDEAUX
SOURISOFT
57 RUE CLEMENT THOMAS
33500 LIBOURNE
BORLEIN
14/16 PL.DU TOUR DU SOL
33500 LIBOURNE
GK CONSOLES VIDEO
2 RUE JEAN VACHET
34000 MONTPELLIER
CACTUS
8BIS RUE ANDRE MICHEL
34090 MONTPELLIER
MICROPUS III
19 RUE MONTMORENCY
34200 SETE
GILBERT ELECTRONIQUE
19 RUE LA CHALOTAIS
35000 RENNES
PHOX MENANT
4/6 RUE BEAUMANOIR
35000 RENNES
PHOX PHOTO PEGEAULT
41 RUE DES FEUTRERIES
35300 FOUGERES
N'GUYEN
GAL. MARCH. INTERMARCHE RTE ST MALO
35300 FOUGERES
PHOX PHOTO RUCH
13 RUE DANIEL CASANOVA
36100 ISSOUDIN
BUREAU SERVICE
6 BLD ALBERT BUISSON
36500 ISSOIRE
ULTIMA GAMES/TBMS
97 RUE DE GRAMONT
37000 TOURS
ESPACE ICM
ROUTE DE TOURS
37500 CHINON
PILETAN
3 RUE DU COMMERCE
41000 BLOIS
ETS DENIS
22 RUE GERARD YVON
41100 VENDOME
PHOX J.F.DAVAU
36 RUE PAUL BONCOUR
41100 SY AIGNAN
SELECT VIDEO
44 RUE P. HENRI MAUGER
41700 CONTRES

MICRO CONTACT
70 RUE CHAUSSADE
43000 LE PUY EN VELAY
ECUREUIL DIFFUSION
28 AV. FOCH
43000 LE PUY EN VELAY
GAME OVER NANTES
12 RUE J.J. ROUSSEAU
44000 NANTES
GAME OVER LA BEAULE
2 AV. DES PLATANES
44500 LA BEAULE
SEMELEC
48 RUE JEAN JAURES
45200 MONTARGIS
VALERY
18 PLACE DU MARTROI
45300 PITHIVIERS
LES ARCADES
26 RUE GAMBETTA
46000 FIGEAC
LOISIRS ELECTRONIQUES
2 RUE DU 19 MARS 1962
46130 BIARS/CERE
BOYER
67 RUE LEON JOUAUX
47500 FUMEL
GAME OVER ANGERS
19 RUE ST JULIEN
49100 ANGERS
STUDIO JACKY
RUE DU DOCTEUR GAUMREZ
49260 MONTREUIL BELLAY
LIBRAIRIE VAL DE LOIRE
46 RUE D'ORLEANS
49400 SAUMUR
CLE DE SOL CHALON
4 RUE LOCHET
51000 CHALONS S/MARNE
CLE DE SOL REIMS
2 RUE DE L'ETAPE
51100 REIMS
HARMONIQUE
13,15 R.BOUVIER-SASSOT
51120 SEZANNE
ETS THOMAS
26 RUE PAUL DOUMER
51120 SEZANNE
ELECTRO LOISIRS
5 RUE DE LA JUIVERIE
51200 EPERNAY
STUDIO MARCEL
58 RUE FRANCHEPRE
54240 JOEUF
LA BOUQUINERIE
7 RUE DU PORT
56100 LORIENT
PAPETERIE BLAYO
24 B RUE ALBERT DEMUN
56300 PONTINY
MEGASOFT
2 R. DE LA GRANDE ARMEE
57000 METZ
CORATEL
33 TER AV COLBERT
58000 NEVERS
ETS FAIDERBE
5 BIS RUE FELICIEN [illegible]
59124 ESCAUDAIN
ETS BONNEL
19 RUE BERVONVILLE
59165 AUBERCHICOURT
ETS CASIER
73 RUE DE LILLE
59250 HALLUIN
SHOP PHOTO VIDEO
44 AVE D'AMSTERDAM
59300 VALENCIENNES
DOP INFORMATIQUE
8 RUE DU PETIT SEMINAIRE
59400 CAMBRAI
US GAME'S
195 RUE DE LA MAIRIE
59500 DOUAI
DISTRAM
35 AVE DE FRANCE
59600 MAUBEUGE
VIDEO-MAT
11 AVENUE DE LA GARE
59600 MAUBEUGE
KONNEXION
20 PLACE P. DUHALDE
61100 FLERS
TANDY ARRAS
10 RUE DE TAILLERIE
62000 ARRAS
LIBR. PAPETERIE DUMINY
48 RUE FAIDHERBE
62201 BOULOGNE S/MER
MICROGICIEL
2 PL. P. BONHOMME
62500 SAINT-OMER
SEQUENCE NEYRIAL
CTRE CALCUL 3 BD DESAIX
63000 CLERMONT FERRAND
MAGASIN PETIT CLOWN
67-69 R.DU COMMERCE
63200 RIOM
MICRO PYRENEES
9 COURS GAMBETTA
65000 TARBES

LIBRAIRIE LA MUSE
146 AVE DU GL DE GAULLE
66500 PRADES
MEGASOFT
12 RUE DU REMPART
68000 COLMAR
ORDILAND
13 RUE HUGWALD
68100 MULHOUSE
FORMULE INFORMATIQUE
30 PL. DELATTRE DE TASSIGNY
68800 [illegible]
SEQUENCE NEWS
7 COURS GAMBETTA
69003 LYON
NEW YORK VIDEO CLUB
59 ALLEE D'ITALIE
69007 LYON
STUDIO GL
33 RUE AUX CORDIERS
71400 AUTUN
BONIN
89 GRANDE RUE
71500 COUHANS
ETS PIVRON
17 RUE CARNOT
72400 LA FERTE BERNARD
ETS RATEL
7 RUE DE LA REPUBLIQUE
73500 MODANE
ILLEL
86 BLD MAGENTA BP 175
75010 PARIS
TRY GAME
25 RUE PECLET
75015 PARIS
TRIANGLE
23 RUE NOLLET
75017 PARIS
REGIE VIDEO
69 RUE ARMAND CARREL
75019 PARIS
CONSEIL COMPUTER
20 QUAI CAVELIER DE LA SALLE
76100 ROUEN
DVM INFORMATIQUE
9 PL GUILLAUME LE CONQUERANT
76260 EU
STUDIO PASCAL
181 R. DE LA REPUBLIQUE
76320 CAUDEBEC LES ELBEUF
VIDEO POINT
C/CIAL DE LA HETRAI
76330 N/DAME GRAVENCHON
MAISON MATHON
54 GRANDE RUE
76340 BLANGY BRESLE
ALPHA 01
8 RUE FELIX FAURE
76430 SAINT ROMAIN
BD VIDEO
PLACE DU VIEUX MARCHE
77130 MONTEREAU
CAFOREL
19 RUE SAMSON
77140 NEMOURS
PHOX PHOTOSCOPE
23 RUE DES MARCHES
77400 LAGNY-SUR-MARNE
AUDIO TELE MENAGER
30 PLACE DU BOEL
79100 THOUARS
DVM ESPACE MICRO
C/CIAL ROND POINT
801000 ABBEVILLE
SAT'ELITE
18 PLACE D'ARNE
80300 ALBERT
BONNET
1 PLACE GAMBETTA
81200 MAZAMET
ALBERT HUC
PL.DE L'HOTEL DE VILLE
81260 BRASSAC
PHOX STUDIO VERT
15 RUE DE LA REPUBLIQUE
82400 VALENCE D'AGEN
CAMARA IMAGE ET SON
GAL.CIALE CTRE LECLERC
BD DE L'ASPEE
83700 SAINT RAPHAEL
ETS DONNER
PLACE PIERRE COULET
83700 ST RAPHAEL
LIBRAIRIE CHAGNEAU
15 RUE DES HALLES
85000 LA ROCHE/YON
THIBAULT
11 RUE DU GL DE GAULLE
85350 ILE D'YEU
SHOP PHOTO VIDEO
5 RUE JULES GUESDES
87000 LIMOGES
ETS LAMAZE
16 PLACE HENRI BRETON
88130 CHARMES
BERNARD & PASCAL GUZZI
17-19 RUE DE FRANCE
88300 NEUFCHATEAU
TUB MUSIC
41 RUE ST MARTIN
88800 VITTEL

AUDITORIUM
10 RUE DU TEMPLE
89000 AUXERRE
AUDITORIUM SENS
49 GRANDE RUE
89100 SENS
VIDEO BOUTIQUE
65 RUE CH. DE GAULLE
91330 YERRES
PHOX BALZAC
12 R. HONORE DE BALZAC
92330 SCEAUX
PHOX RECORD
151 RUE DE PARIS
93260 LES LILAS
STE PIERRE LEGROS
13, RUE HENRI JANIN
94190 VILLENEUVE ST GEORGES
PHOX MG
7 RUE ANDRE BELLO
94400 VITRY SUR SEINE
INFORMATIQUE SERVICE 95
45 AVDES BONHOMMES
95290 L'ISLE ADAM

GUADELOUPE

MICRO DIFFUSION
301 PLACE ST FRANCOIS
97100 BASSE TERRE
TOP DIFFUSION
9 RUE AMEDEE FENGAROL
97100 BASSE TERRE
AUDIO PHOTO SERVICE
108 RUE SCHOELCHER
97110 POINTE A PITRE
GAMEBOY
14 BD LEGITIMUS
97110 POINTE A PITRE
LA LIBRAIRIE GENERALE
46 RUE SCHOELCHER
97110 POINTE A PITRE

GUYANE

DIAGONALE
C/CIAL KATORY
97300 CAYENNE
LIBRAIRIE DU SUD OUEST
3 RUE PAUL AMISANT
97300 CAYENNE
MAJOR INFORMATIQUE SERVICE
110/111 URANUS BAT D
TE DE LA MADELEINE
97300 CAYENNE
MEMOIRE + INFORMATIQUE
47 RUE JUSTIN CATAYEE
97300 CAYENNE

REUNION

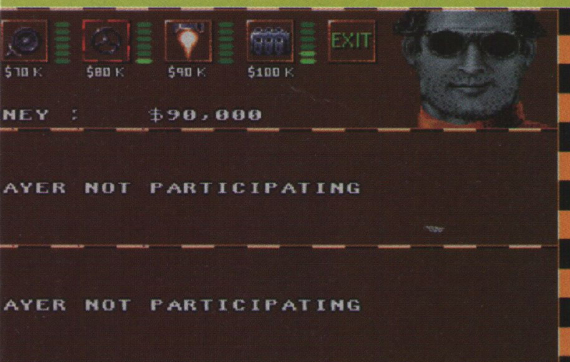
BEBE JOUET
ARCADE MOSQUEE RUE M. LECLERC
97400 SAINT DENIS
COMPUTER CENTER
53 RUE MONTHYON
97400 SAINT DENIS
MICRO GAME'S
22 RUE FELIX GUYON
97400 SAINT DENIS
SAM PLAYER
62 RUE JULIETTE DODU
97400 SAINT DENIS
VIDEO POLYS
45 RESIDENCE PALMERAIE
RUE STE MARIE
97400 SAINT DENIS
VIDEO POINT
104 AV P. MENDES FRANCE
97441 SAINTE SUZANNE
VIDEOCLUB PRIVILEGE (SPORTY)
39 R M. & ARY LEBLOND
97460 SAINT PAUL
MICROSTOK
ESPACE CONTINENT
RUE DU KARTING
97490 SAINTE CLOTILDE

NUMÉRO DE TÉLÉPHONE POUR LES REVENDEURS : (16.1) 48 10 55 55

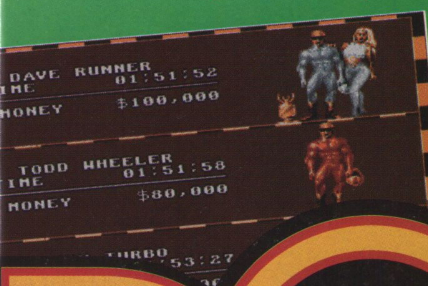
Megadrive

STARSKY ET CLUTCH !

A la manière de Super Sprint, que pas mal d'adeptes des salles d'Arcade ont connu et connaissent toujours d'ailleurs, Double Clutch vous place au volant d'une voiture de course que vous devez amener à la victoire. Vue de haut, ce qui permet de ne pas voir, d'emblée, le tracé souvent tortueux et donc de ne pas commettre quelques bévues, le jeu regorge de nombreuses options. Par exemple, pendant la course, vous pourrez récolter, çà et là, quelques bonus qui seront soit des icônes d'outils (réparation des dommages), soit des "turbo", ou encore de l'argent. Avec cet argent, n'achetez pas de bonbons, profitez-en plutôt pour "customiser" votre bolide! Avec tous les pièges de la piste, vous en aurez bien besoin!



Voici tous les accessoires requis pour "maximiser" au mieux les capacités de la tuture. Vous êtes néanmoins limité de par la somme d'argent dont vous disposez





Il reste une seconde avant le départ! Le pouls s'accélère, les mains se crispent, les jambent se raidissent, la tête gonfle, les yeux s'exorbitent!..

DOUBLE C



DOUBLE CLUTCH CONTRE SUPER OFF ROAD

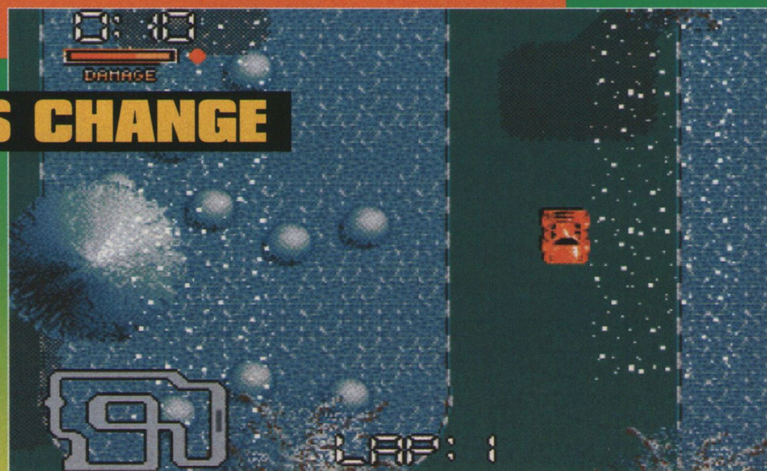
Ces deux jeux se rejoignent un peu parce que l'on peut y jouer à 2 et que la vue est assez similaire, même si Super Off Road est plutôt de 3/4 haut.Dans les deux cas, des bonus jonchent la piste et la capacité du véhicule peut être améliorée. Mais il est clair que SOR se détache sensiblement de par le graphisme de la piste, des voitures, et même du podium et des bonus! Les musiques sont, par contre, du même style: "Hard"! L'animation est un peu mieux dans SOR, avec des voitures qui tressautent dans tous les sens. Il est vrai que d'un côté, c'est sur terre, et de l'autre, sur asphalte. L'amusement est également à l'avantage de SOR, avec un nombre de parcours plus impressionnant. A l'arrivée, Super Off Road se retrouve en tête, avec tout ce que nous en avons dit.



Les flèches vous indiquent le chemin à prendre.

LE TEMPS CHANGE





Avec la venue aléatoire de la pluie et de la neige, qui arrivent par rafale, les trajectoires se négocient avec une plus grande difficulté.

En mode "2 joueurs", vous dirigez une voiture bleue et une rouge.

DOUBLE CLUTCH

EDITEUR • ASCIIWARE
GENRE • ARCADE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE JOUEURS • 3 (AVEC QUADRIPLEUR)
CONTINUE 0



- Une très bonne animation.
- Une bonne maniabilité. Le jeu à 3.
- Des musiques très "Hard"



- Un petit peu monotone à la longue.
- Manque de couleurs.

LUTCH

Tandis que TSR va cueillir des pâquerettes (voiture bleue), je m'en vais sûrement vers la victoire finale (voiture rouge).

GRAPHISMES 15
Les décors et les voitures sont bien dessinés mais les couleurs restent ternes.

ANIMATION 16
Elle est vraiment au niveau que l'on pouvait espérer, c'est-à-dire bon.

MANIABILITÉ 15
Un bouton pour accélérer, un autre pour freiner, quoi de plus facile?

SON/BRUITAGE 15
Les musiques sont beaucoup plus impressionnantes que les bruitages, somme toute, moyens.

GLOBAL 60%



M'ouais, bof! Ce n'est pas que je trouve ce jeu sans intérêt, mais il faut bien dire ce qui est, c'est loin d'être très original et très accrocheur. Ce que j'ai surtout aimé, c'est que l'on pourrait y jouer à trois simultanément! Avec le quadrupleur, évidemment, que l'on annonce prochainement. Ce qui en ferait le premier jeu multi-joueurs sur MD! Dans ce cas, il est vrai que l'intérêt n'en serait que rehaussé. En attendant, à deux humains, c'est marrant mais on s'en lasse assez vite. On refait les circuits dans le sens inverse de manière très rapide, à croire qu'il n'y en a que 5! En fait, Double Clutch manque cruellement de "punch" dont il aurait bien eu besoin. Un jeu moyen, donc. TRAZOM



Le bonus "Turbo" vous permettra d'aller 2 fois plus vite un court laps de temps.

Bon, il y a un bon point dans l'affaire, ce jeu peut se jouer à plusieurs simultanément. Voilà pour les aspects positifs... Le pluriel est inutile, je suis distrait... Les courses sont amusantes deux secondes, mais il y a longtemps que l'on ne joue plus aux petites voitures... Bien que l'animation soit fluide, il n'y a bien que ça qui soit acceptable. Les graphismes sont vraiment moyens, les sons quelconques et le pire reste, sans doute, l'intérêt du jeu qui est aux limites du nul. Si vous cherchez une course de voitures, allez voir ailleurs et ne claquez pas vos sous là-dedans, alors que sur Megadrive il y a des Cool Spot, des X Men, ou même des Monaco GP si c'est vraiment une course qu'il vous faut. T.S.R.

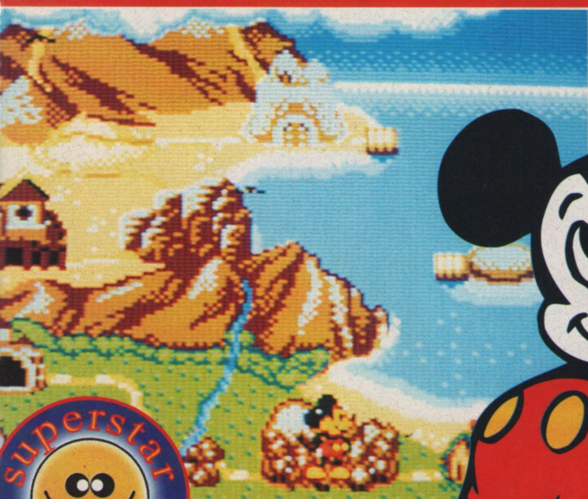


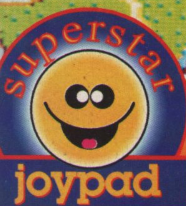


Carosserie contre carosserie, la lutte est chaude entre les testeurs de Joypad! Je sens que "ça va mal finir!".

Game Gear

LO TOUTI RIKIKI MOUSE COSTO !





le plan des lieux vous indique où vous vous trouvez et où vous vous rendez!



Depuis Castle of Illusion, où Minnie, la fiancée de Mikey, avait été enlevée, toute la région concernée vivait paisible dans la joie et l'allégresse... jusqu'au jour où Mickey, lisant un banal livre de contes de fées, fit un songe quasi télépathique! Une femme superbe lui apparut en rêve et le supplia de lui venir en aide. Elle soutint, Mordicus, que tous les habitants d'un village dont certains étaient les amis de Mickey, avaient été enlevés par des forces démoniaques. C'est ainsi qu'en un clin d'oeil, il se retrouva dans un "gloomy" village (comme ils disent!) où la désolation faisait peine à voir. Son parcours, truffé d'embûches, sera de délivrer tous les pauvres villageois. Et croyez-moi, ça risque d'être long! Sur une dizaine de lieux où il faudra même, parfois, revenir sur ses propres pas, il ne faudra pas chômer!

Mickey 2
LAND OF ILLUSION

Quel régal pour les yeux, mes aïeux! Ce Mickey II là est, sans aucune contestation possible, le meilleur jeu de ces 6 premiers mois de l'année! Comparé à la version Master System, il est quasiment identique, malgré quelques tous petits changements dans certains décors. On pourrait penser que Sega l'a complètement refait; ce qui ne m'étonnerait pas vu la qualité de réalisation! Tout dans ce jeu donne envie de se le procurer; Mickey se manie au doigt et à l'oeil, le parcours est immense, les Boss variés, les niveaux truffés de mécanismes à enclencher et les musiques sont vraiment une grande réussite. Vraiment, j'en reste bouche-bée tellement c'est beau. D'ailleurs, tiens, je verse une petite larme, snif! Alors, plutôt que d'essayer de vous convaincre avec des mots, achetez-le, vous ferez une superbe affaire. Et si vous n'êtes pas satisfait, TSR s'engage à vous rembourser la totalité de la somme! Sympa TSR! TRAZOM











une flêche mauve vous indiquera l'endroit à partir duquel il vous faudra recommencer une fois mort.

En un clin d'oeil, vous connaissez l'histoire qui vous plonge dans une autre dimension.

MICKEY II

EDITEUR · **SEGA**
GENRE · **PLATES-FORMES**
TAILLE CARTOUCHE
4 MB
DIFFICULTE · **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTE · **1**
NOMBRE DE JOUEURS · **1**
NOMBRE DE NIVEAUX · **12**
CONTINUES
3 + INFINIS



- Je serais tenté de dire tout:
- De très belles musiques.
- D'excellents graphismes.
- Une maniabilité étonnante.
- Un intérêt considérable.
- Une variété de niveau. Un petit côté "aventure".



- on ne sait pas si Mickey III est prévu!

GRAPHISMES — 18
Aurait-on vu plus beau par hasard? Je me le demande vraiment!

ANIMATION — 17
Aucune difficulté de scrolling, tout a été réalisé dans la perfection pure.

MANIABILITÉ — 17
Diriger Mickey est une véritable aubaine pour les meurtris des doigts que nous sommes tous!

SON/BRUITAGE — 17
Il y a autant de musiques qu'il y a d'endroits à "visiter" et toutes sont sublimes. Pareil pour les bruitages.

GLOBAL 93%



Le gorille géant ne semble pas vouloir du mal à l'un de ses congénères, c'est-à-dire vous! Mon œil, oui!

CORDORAK LE SINGE!

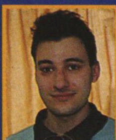
C'est bien connu, des milliers de chercheurs à travers le monde pratiquent des expériences on ne peut plus cruelles sur des petits êtres sans défense comme les hamsters, les lapins ou même les macaques. Gordo 106 est le nom de code et le numéro de la cage dans laquelle était enfermé un singe, voué, lui aussi, au triste sort des expériences d'où l'on ne revient pas. Jusqu'au jour où il réussit à s'emparer d'une fiole contenant un produit radioactif. Et dans radioactif, il y a "actif". En le buvant, la réaction chimique provoquée fit qu'il multiplia son intelligence pratique par au moins 10.000! Ouglet's est dépassé! Ainsi, il se libéra et partit, le coeur en fête, pour délivrer tous ses autres amis retenus prisonniers. Comme on descend du Singe (d'après Darwin), vous n'aurez pas peur de retourner à la source pour de folles aventures!



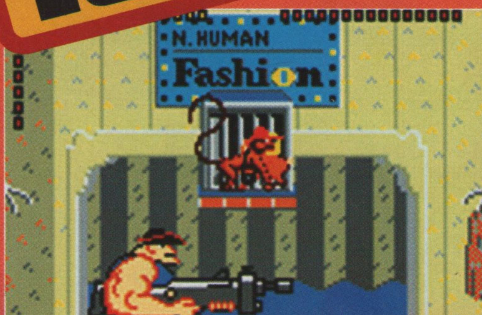
Je ne savais pas que "Napoléon" avait inventé le char d'assaut!

GORDO 106

Gordo 106 ressemble fortement à deux types de jeu sur Lynx. Toki, d'une part parce que vous incarnez un singe (ou gorille, peu importe) qui lance, pour se défendre, une sorte de noix de coco. et Shadow of the Beast, parce qu'il existe pas mal de différentiels et qu'il faut sans cesse trouver des passages pour pouvoir accéder au but. La non-linéarité est donc un point important du soft. Ce qui permet d'avoir une durée de vie assez conséquente. Les Boss, eux aussi, sont originaux. Ils sont de très grande taille et passablement loufoques. De plate-forme en plate-forme, vous vous déplacez de façon très aisée et très simple, sans qu'aucun défaut majeur ne vienne entacher le déroulement de l'action. Sans qu'il s'agisse vraiment d'un titre mémorable, il est clair que cette cartouche en réjouira plus d'un!



TRAZOM 



Voici les amis qu'il faudra délivrer. Et ce, malgré tous les Rambo de la Terre. Ouais, j'vais t'péter la gueule, moi!



Vous pourrez vous agripper à la moindre corde pendante, tout en faisant attention aux araignées du plafond!

GORDO 106

EDITEUR · ATARI
GENRE · PLATES-FORMES
DIFFICULTE · MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS · 1
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
CONTINUES · 3





- Des graphismes sympas
- Beaucoup de scrollings différentiels!
- De belles musiques.



- Assez dur.

GRAPHISMES 16
Ils sont de très bonnes factures sur Lynx, malgré des couleurs un peu ternes.

ANIMATION 15
Pas d'accroc majeur en ce qui concerne le scrolling.

MANIABILITÉ 15
Le singe est obéissant de nature. Il en va de même sur Lynx.

SON/BRUITAGE 15
De très bonnes musiques, changeant à chaque nouveau niveau.

GLOBAL 81%

LES JUSTICIER DE LA RUE!

Tout le monde connaît Streets of Rage, non? C'est bien ce que je pensais, il y en a 2 qui n'en avaient jamais entendu parler! A part le fait que je vous ai déjà pardonné (mais que ça ne se reproduise pas, hein!), je m'en vais de ce pad (oh! c'est drôle!) vous narrer l'essentiel. La ville que vous habitez depuis toujours est désormais aux mains d'une dangereuse organisation, que l'on pourrait aisément qualifier de "mafieuse". A sa tête, se trouve évidemment un chef... eh oui, c'est lui et tous ses acolytes qu'il faudra abattre! Vous avez le choix entre 3 ex-flics, Adam, Blaze et Axel, tous aussi robustes les uns que les autres, mais ayant néanmoins leurs qualités propres. De toute façon, vous pourrez toujours faire appel à une patrouille de police qui se fera un plaisir de nettoyer les environs!



Vous pourrez appeler une voiture de Police quand vous sentirez que vous êtes en grand danger. Il suffira de mettre sur pause, et d'appuyer sur le bouton 1!


NAME: ADAM HUNTER
SEX: MALE AGE:23
HISTORY: EX-COP
HOBBY: BONSAI
ABILITY: BOXING


NAME: AXEL STONE
SEX: MALE AGE:22
HISTORY: EX-COP
HOBBY: VIDEO GAMES
ABILITY: MARTIAL ARTS


NAME: BLAZE FIELDING
SEX: FEMALE AGE:21
HISTORY: EX-COP
HOBBY: LAMBADA
ABILITY: JUDO

Voici les trois combattants que vous pourrez choisir. Une femme et deux hommes. Cruel dilemme...

STREETS OF RAGE



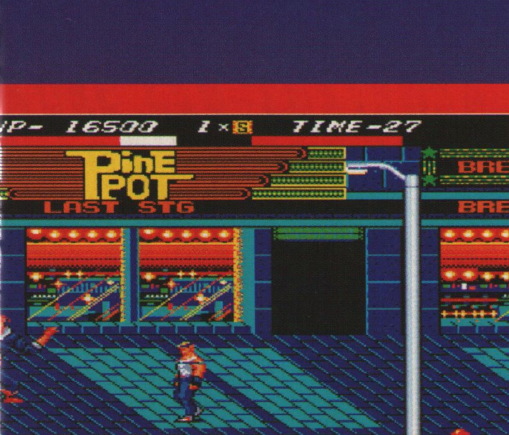
Mettons les choses au point, d'emblée: Streets of Rage est beaucoup trop facile! On termine la partie au bout d'une petite heure seulement. Avouez que pour 400 balles, c'est un peu "just". Bien sûr, c'est le transfuge de la Megadrive et c'est déjà bien qu'on l'ait sur la Master, mais où se trouve le mode "2 players"? Nulle part! Et ça, c'est vraiment dommage. Mais ç'aurait été encore plus facile! Bon, on tourne en rond. Le fait est qu'à part des musiques et des graphismes de premier plan sur la 8 Bits, on ne peut pas dire que l'on soit complètement émerveillé. En bref, un bon jeu de baston mais sans plus!



TRAZOM



Un tuyau de gouttière en pleine poire, ça vous dit?! Allez, juste un petit coup, quoi!

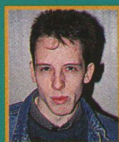








Il était temps, mais mieux vaut tard que jamais, voici Street Of Rage sur Master System. Même la version Game Gear était sortie avant! Axel, Blaze et Adam reviennent donc nettoyer la ville comme tout bon flic se doit de le faire. Bien que l'animation soit bonne (on oublie les quelques tests de collision étranges et les fréquents effacements de sprites) et que les graphismes soient à la hauteur, le jeu manque de pêche. On n'y croit pas une seule seconde et les bruitages, ainsi que la musique, ne viennent rien arranger à ce manque d'ambiance évident dont souffre ce jeu. Il est, en outre, dommage de ne pas pouvoir jouer à deux, les programmeurs nous ayant refait le coup d'Alien Storm. Mais n'allez pourtant pas croire que Street Of Rage soit un immondice ludique, loin de moi cette idée nauséabonde, mais il ne concurrencera certainement pas les "hits" de cette machine, qui sont les seuls véritables titres valables sur la Master System en cet an de grâce 1993.



TSR

Ils sont pas beaux... ils sont méchants... ils sentent la mort... massacrez-les !!!

STREETS OF RAGE

EDITEUR · SEGA
GENRE · BEAT'EM UP
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 2
NOMBRE DE NIVEAUX · 8
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 3



- De bons graphismes sur Master.
- Des musiques de bon niveau.
- Une bonne maniabilité.



- Une trop grande facilité.
- Pas de possibilité de jouer à 2!

GRAPHISMES 15
Les programmeurs ont bien voulu faire un effort de ce côté-là, et c'est tant mieux!

ANIMATION 14
Dans le niveau de l'ascenseur, ça accroche un peu mais globalement, c'est bon.

MANIABILITÉ 14
Pas trop de problèmes à ce niveau, les personnages, quels qu'ils soient, se manient bien.

SON/BRUITAGE 16
La note vaut surtout pour les musiques, car les bruitages sont très moyens.

GLOBAL 72%





STREETS OF RAGE CONTRE RENEGADE

L'autre jeu de baston, testé également sur Master System ce mois-ci, peut effectivement tenir tête au mythique Street of Rage (SOR), notamment au niveau des sons qui sont vraiment très bien rendus; on entend bien les coups de poings dans la tronche de l'adversaire! D'autre part, sa difficulté, toute progressive, lui confère une durée de vie autrement plus longue que celle de SOR. En réponse à cela, SOR possède d'excellents graphismes et un plaisir de jeu constant. Honnêtement, j'ai vraiment du mal à les départager, même si, à force de jouer à Renegade, je me demande bien si je ne vais pas pencher pour lui! Allez, j'me penche: AAAaaaah!!

CORE GRAFX

CONSOLE

PC Engine GT + 1jeu	1490

JEUX CD NEC

CD Davis Cup Tennis	449
CD Hawk F 123	299
CD Human Sport Fest.	299
CD Kunio Soccer	299
CD Loom	449
CD Rising Sun	399
CD Zero Wing	399

JEUX CARTES NEC

Explorer Mr Don	299
Gradius	299
Salamander	299
Toilet Kid	299
World Circuit	299

36 15 SHOOT AGAIN
Toutes les nouveautés.

GAME GEAR

Nouveautés

ncredible Crash Dummies	299
WWF Wrestlemania Steel	299

CARTOUCHES GG

Adventure Of Gerubi	249
Buster ball	249
Columns	199
Crystal Warriors	279
Devilish	249
Dragon Crystal	279
Fantastic Navigation	229
Fray	249
Heavy Weight Champ	249
Leader Bord	279
Lemmings	279
Monaco GP 2	249
Ninja Gaiden	279
Put And Putter	249
Ruy Kuy	249
Shinobi 2	279
Sonic	249
Tales spin	249

GAME GEAR

Seul + "Columns"	995
Avec "Sonic" + l'alimentation secteur	1 295
Loupe Game Gear	99
Accumulateur	349
Alimentation	199

ARCADES

NOUVEAU !!!

Découvrez sur votre téléviseur la perfection des jeux d'arcades avec

L'ARCADE SYSTEME

(Uniquement sur commande)

Seul	1 990 f
Avec 2 manettes	2490 f
Avec 1 jeu et 2 manettes	2990 f

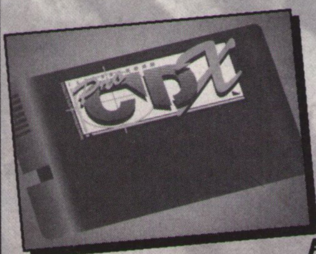
Jeux uniquement sur commande

MEGADRIVE ET MEGA CD

ATTENTION : Tous les jeux en format japonais (Que se soit sur Megadrive ou Nintendo) nécessitent l'utilisation d'un adaptateur, consultez-nous !!!

QUAND CERTAINS CLIENTS ACHÈTENT DES JEUX D'OCCASIONS MEGADRIVE ENTRE 150 ET 300 F, LES NOTRES ACHÈTENT DES JEUX NEUFS À PARTIR DE 99 F.

Format	Fran.	Jap.	Format	Fran.	Jap.	Format	Fran.	Jap.	Format	Fran.	Jap.
Air Diver	-	99	DJ Boy	-	99	Jewel Master	-	99	Ring Side Angel	-	99
Air Wolf	-	99	Dodge Ball	-	99	John Madden	149	-	Road Blaster	-	99
Alex Kidd	-	99	Double Dragon 2	-	99	Joe Montana	-	99	Same Same Same	-	99
Alien Storm	-	99	Dynamite duke	-	99	Joe Montana 2	-	149	Shadow Of Beast 2	189	-
Alisia dragon	-	129	El Viento	-	189	Jordan VS Bird	149	-	Shadow Dancer	-	129
Arrow Flash	-	99	Elemental Master	-	149	Kid Chameleon	-	149	Shikinjyo	-	99
Art Alive	-	99	E-Swat	-	99	Klax	-	99	Sokoban	-	99
Alsault Suit	-	99	F1 Circus	-	129	Kujaku 2 (Mystic Defender)		129	Sonic 2	-	149
Atomic Robo Kidd	-	99	F1 Grand Prix	-	129	Kyoko Tiger	-	99	Spiderman	-	99
Axis	-	99	F1 Hero	-	99	Last Battle	-	99	St Sword	-	99
Badoman	-	99	Fantasia	-	99	Magical Boy	-	99	Steel Empire	-	99
Bahan Senki	-	99	Fantasy Zone	-	129	Marvel Land(Talmist Adv.)		149	Stormlord	-	99
Baseball	-	99	Fatman	-	149	Master Of Weapon	-	99	Super League 91	-	99
Battle Mania	-	99	Fighting Master	-	189	Mega Track	-	99	Super Volleyball	-	149
Beast Warriors	-	99	Fire Mustang	-	129	Mercs	-	99	Toe Jam & Earl	-	99
Bonanza Broth.	-	99	G-Loc	-	99	Mickey Mouse	-	149	Truxton	-	99
Burning Force	-	99	Gaiares	-	99	Monster Lair	-	99	Turbo Out run	-	189
Cadash	-	129	Gain Ground	-	99	Moonwalker	-	99	Twinkle Tail	-	99
Columns	-	129	Granada	-	99	Mushya Aleste	-	189	Undeadline	-	99
Crack Down	-	99	Gendrg	-	99	Olympic gold	-	129	Valis	-	99
Crying	-	99	Ghostbusters	-	99	Osmatujin	-	99	Valis 3	-	99
Dahna	-	99	Gomola	-	99	Out Run	-	129	Vapor Trail	-	129
Daisebryako	-	99	Hard drivin	149	-	Phelios	-	99	Verytex	-	99
Darius 2	-	149	Heavy Unit	-	99	Pit Fighter	-	189	Wadona Forest	-	99
Dark castle	-	129	Hell Fire	-	99	Power Baseball	-	99	Wani Wani World	-	99
Darwin	-	99	Hi-School Soccer	-	129	Power Monger	189	-	Wrestleball	-	99
Dick Tracy	-	99	Hurrican	-	99	Quackshot	-	129	Zany Golf	-	99
Dino Land	-	129	Insector X	-	99	Raiden Trad	-	99	Zero Wing	-	99



Bientôt disponible l'adaptateur

Pro CDX

vous permettant de faire fonctionner un CD américain sur un Mega CD ou un CD japonais sur un SEGA CD, renseignez vous au (1)40.38.02.38

Adaptateur Pro CDX seul	549
Pro CDX + Sol Feace	599
Pro CDX + Heavy Nova	599
Pro CDX + Ernest Eavans	599

NOUVEAU ET DEMENTIEL DECOUVREZ SUR VOTRE *MEGA CD* TOUS LES JEUX CD AMERICAINS

JEUX SEGA CD

Joe Montana III	499
Dracula	499
Shewer Shaw	499
Night Trap	499
Batman Returns	499
Monkey Island	499
Terminator	499
Chuk Rock	499
Hook	499
Make My Video :	
- INXS	499
- Kriss Kross	499

JEUX MEGA CD

After Burner 3	499
Aleste	499
Annette Again	499
Earnest Evans	399
Final Fight	525
Heavy Nova	399
Jaguar XG 220	499
Ninja Warriors	499
Rise Of The Dragon	499
Road Braster FX	499
Sol Feace	399
Super League CD	499
Thunder Storm FX	499
Worlf Child	499
Wonder Dog	499
Shinobi 3	449
Blaster Master 2	399
Warspeed	490
Summer Challenge	449
Out Of This World	449
Waynes World	449
Keeper Of The Gates	449
SPLATTERHOUSE 3	449
Out Run 2019	399

A Venir :

Odysey	499
Devastator Organ	499

CONSOLES MD

- Seul	790
- Avec 1 jeu	890
- Avec 2 jeux	990
- Avec 3 jeux	1 290

MEGA CD

- Seul	1 990
- Avec 1 jeu	2 490

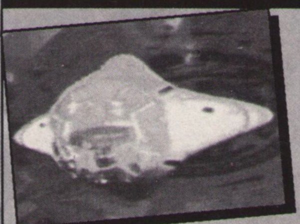
NOUVEAUTES MD

King Of Monsters	449
Pro Stricker '93	449
Amazing Tennis	449
Aerobiz	490
Cool Spot	490
Shinning Force	490
FLASH BACK	490

ACCESOIRES

Manette Pro 2	99
Péritel japonaise	199
Péritel française	199
Game Convector pour jeux Master System	159
Adaptateur de jeux japonais	**99**

MARTY



Console Marty	6990

Ne fonctionne que sur les téléviseurs ayant la norme NTSC par prise Cinch.

4D International Tennis	690
After Burner	490
Air Warrior	690
Club D.O.	490
Cyber City	490
D.P.S	490
Death Brade	790
Eaternam	690
Marble Madness	390
MICROCOSM	790
Prince Of Persia	790
Rayxamber	490
Rejection	590
Rocket Ranger	490
Splatterhouse	490
Toshin Toshi	490

NEO GEO

2020 Baseball
Alpha Mission 2
Andro Lunos
Art Of Fighting
Baseball Star
Baseball Star 2
Blue's Journey
Burning fight
Crossed Swords
Cyber Lip
Eight Man
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Football Frenzy
Ghost Pilot
Puzzled

NEO GEO 1990 FRS

Pensez à louer vos jeux Neo Geo pour 30 ou 40 frs par jour.

NEO GEO + JEU 2490 F

King Of Monster
King Of Monster 2
Last Ressort
League Bowling
Magician Lord
Mutation Nation
Nam 75
Ninja Combat
Riding Hero
Robo Army
Sengoku
Sengoku 2
Side Kick
Super Spy
Thrash Rally
Top Player Golf

Shoot Again

145 rue de flandre, 75019 Paris.
Tél (1)40.38.02.38 et (1)40.34.36.26
ET BIENTOT :
49 rue Lecourbe, 75015 Paris
Tél : (1) en cours.

AMSTRAD

Vous possédez un moniteur couleur Amstrad, connectez-y une console de votre choix avec l'Adaptateur "A-128" ou "A-128+".

Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises ou américaines que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644.......................... 249 f

Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14.................. 249 f

Paire d'enceintes pour adaptateur **"A-128"** (2X2,5 Watts)......... 299 f

Kit complet "A-128 plus paire d'enceintes.......................... 499 f

ECHANGES

Entrez dans le plus grand club d'échanges de cartouches de France !

AUCUNE COTISATION
PLUS DE 1000 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT
UNE V.P.C RAPIDE ET SIMPLE
DES JEUX D'EXCELLENTE QUALITE EN BON ETAT

Venez faire des échanges en magasin (ou par la poste). Aucune cotisation n'est demandée. Echangez **1 jeu contre 1** autre pour une modique somme ou donnez **2 jeux contre 1** SANS PAYEZ !

LES TARIFS

1 JEU CONTRE 1

Super Nintendo, Super Famicom	100 f
Mégadrive et Mega CD	80 f
Nec Core Grafx et CD	60 f
Game Gear	50 f
Nintendo NES	50 f
Master System	50 f
Gameboy	30 f
Neo-Geo	Tél.

(Frais de port 35 frs)

2 JEUX CONTRE 1
GRATUIT!!!
(Pas de frais de port)

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci dessous à SHOOT AGAIN 145 rue de flandre, 75019 Paris.

☐ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme qui correspond à ma console.
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie du port retour gratuit

Je donne : ....
....

Je désire en 1er : ....

LISTE DE 1 A 10 OBLIGATOIRE

En 10ème : ....

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock d'échange disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boite ou sans notice. Port retour à la charge de notre clientèle.

GAMEBOY

Battle Toads	169 f
Boulder Dash	169 f
Dragon's Lair	169 f
F1 Race	169 f
Ghostbuster 2	169 f
Hyper Load Runner	169 f
Looney Tunes	249 f
Pacman	169 f
Pop Up	169 f
Roger Rabbit	249 f
Tiny Toon Adventures	249 f
Tom Et Jerry	249 f
Track And Field	249 f
WWF Wrestlemania	169 f

SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO

2020 Baseball	649
Acrobat Mission	399
Adventure Island	549
Aerobiz	549
Amazing Tennis	549
UN Squadron	499
Axelay	549
Batman Returns	549
Battle GP	499
Bikuri Man	499
Bill Lamber's	499
Bio Metal	549
Blackbass	499
Blues Brothers	549
Cacoma Knight	449
Chester Cheath	399
Combatribes	590
Dead Dance	590
D-Force	499
Dino City	499
Dirty Challenger	399
Doraemon	499
F1 Hero	575
F1 Exhaust Heat 2	590
Flying Hero	549
Gachapon World	499
Ghouls'n Ghosts	549
Gods	499
GPX Cyber Formula	499
Gunforce	499
Home Alone	499
Home Alone 2	499
Inter. Tennis Tour	549
Jimmy Connors	449
Joe And Mac 2	549
Kick Off	549
King Of Rally	599
King Of Monsters	549
Kitaro's Adventure	549
Lemmings	499
Linear Ball	499
Mistery Circle	499
NBA Tecmo Basket	599
NCAA Basketball	549
Neu Gear	590
Out Of This World	549
Pang	549
Parodius	549
Pop'n Twinbee	590
Power Athlete	590
Prince of Persia	499
Psycho Dream	499
Double Dragon	549
Road Runner	549
Robocop III	499
Rocketeer	499
Romance Of The Three Kingdom 2	499
RPM Racing	499
S.W.I.V	499
Shin Megami Tensai	599
Sim Earth	590
Sonic Blastman	590
Star Fox	649
Street Fighter 2	649
Strike Eagle	590
Strike Gunner	499
Sumo Spirit	499
Syberion	499
Tetris 2	649
Test Drive 2	549
Thunder Spirit	499
Ultra Man 2	499
Ushio & Torra	499
Valis	549
Waga Land 2	499
Wing Commander	649
Wizardry 5	590
World Boxing	499
Xardrion	499
Zelda 3	449

CONSOLES

SUPER NES US.

Sans jeu	1 090
Avec 1 jeu US + adaptateur universel	1 490

SUPER FAMICOM

Sans jeu (2 Manettes)	1 690
Avec 1 jeu SFC + adaptateur universel (2 manettes)	1 990

ACCESSOIRES

Action Replay Pro	499
Adaptateur Universel	
Seul	**189**
Avec 1 jeu	**99**
Avec 2 jeux	**Offert**
Pérritel SFC	399
Capcom Stick Fighter	699
Hyper Beam	490
Joypad d'origine	199
Multitap pour 5 joueurs	399
Rallonge de manette	149
Super Scope + 6 jeux	599

NOUVEAUTES

Lost Viking	549
Vegas Stakes	549
American Gladatiors	549
Carmen Sab Diego	549
Dungeon Master US	590
Mechwarriors US	590
Tazmania	590
Wolfchild	549
Shadow Run	590
Bugsy	590
Super High Impact	549
Cybernator	590
Claymates	549
Bram Stocker Dracula	590
Alien 3	590
MVP football	549
First Samourai	590
Wrestlemania 2	549
Mario Is Missing	549
Utopia	590

Mega CD, Sega CD, Megadrive, Game Gear, Gameboy, Super Famicom, Super Nintendo, Marty, Neo Geo, Core Grafx sont des produits déposés par leur marque respective. Sega, Nintendo, SNK, Nec, Amstrad, Futsiju et Shoot Again sont des marques déposées. Photos non contractuelles. offre dans la limite des stocks disponibles. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis.

BON DE COMMANDE A DECOUPER, PUIS A RETOURNER REMPLI A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS.

Pour toute commande de console, veuilez rajoutez 30 frs de port (IMPERATIF)

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....
....

VILLE : .... CODE POSTAL : ....

TELEPHONE : .... DATE : ....

Je joins à ma commande : ☐ Un chèque (Envoi prioritaire), ☐ Un C.C.P ☐ Un mandat lettre, ☐ Je paie au facteur, à la livraison et rajoute 35 f -->

JE DESIRE VOUS COMMANDER LE MATERIEL SUIVANT.

Qté	Désignation	Prix
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
....	....	....
	Participation aux frais de port et d'emballage Pour le paiement au facteur, rajouter 35 f -->	+35 f
	MONTANT TOTAL -->	....

Je posséde : ☐ Une Megadrive française ☐ avec adaptateur de jeu japonais, ☐ sans adaptateur, ☐ Une Game Gear, ☐ Un gameboy ☐ Une Néo Geo, ☐ une Nec, ☐ Une Super Famicom, ☐ Une Super NES U.S., ☐ Une Super Nintendo, ☐ avec un adaptateur de jeu japonais ou U.S., ☐ sans adaptateur de jeu, ☐ Autre...

OUVERTURE D'UN NOUVEAU Shoot Again

49 RUE LECOURBE 75015 PARIS

POUR L'OCCASION DE NOTRE OUVERTURE, VENEZ DECOUVRIR EN AVANT PREMIERE ET EN EXCLUSIVITE LA PREMIERE CONSOLE

32 BIT

Console basée à partir du FM TOWNS

LA MARTY DE FUJITSU

Venez admirer dans notre nouveau point de vente SHOOT AGAIN le plus magnifique des jeux vidéo sur console, venez voir Microcosm de Psygnosis. Découvrez aussi toutes les nouveautés Megadrive ou Super Nintendo ainsi que notre nouveau club d'échange. Profitez de nos offres de lancement et de toute nos nouvelles promotions.

DECOUVREZ DES CENTAINES DE NOUVEAUTES SUR VOTRE CONSOLE AVEC SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE DE L'IMPORT.



L'AVENTURE DE L'ACTION !

Neugier est le héros d'une aventure plutôt spéciale, puisqu'elle commence sur un bateau que l'on pourrait croire prêt à naviguer sur toutes les mers, mais qui se révèle rapidement être un amas dévasté de bois. Un magicien noir a pris, en effet, subitement position des lieux, et Neugier est bien obligé de se frayer un chemin parmi les monstres et les hommes de main du magicien pour quitter ce navire en train de couler. S'ensuit une série d'aventures dans des lieux divers et variés. Neugier y rencontrera des personnes qui le renseigneront mais, surtout, qui chercheront à le combattre. En vue de dessus à la Zelda mais complètement basée sur les combats et le passages de pièges, cette aventure mettra vos nerfs à rude épreuve, même s'il est possible de sauvegarder une partie en cours.

neugier





J'avoue avoir joué assez longtemps à ce jeu qui sort un peu de l'ordinaire. Les graphismes sont superbes et l'animation excellente. Ce petit Zelda minimaliste et davantage basé sur les passages très difficiles que sur l'aventure, a un charme qui plaira aux habitués des imports japonais. Déjà, il faudra trouver le jeu et, enfin, il faudra l'aimer. Car de nombreux dialogues en japonais (pas vraiment d'une utilité capitale pour le jeu) viennent couper la progression du héros. De plus, la difficulté de certains passages est acrue par une vision quelquefois difficile de la 3D isométrique vue du dessus. En fait, on se casse souvent le bec à cause d'un manque de réalisme des profondeurs. Moi, j'ai relativement aimé, mais de là à dépenser une fortune...



OLIVIER

NEUGIER

EDITEUR · WOLFTEAM
MACHINE · JAPONAISE
GENRE · ACTION/AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE · 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
SAUVEGARDES

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



- Un jeu plein d'originalités.
- Une excellente qualité technique.



- Quelques dialogues japonais.
- Beaucoup de pièges au mètre carré.

17 — GRAPHISMES
De très beaux décors tout en finesse et très colorés. Un bon niveau pour le plaisir des yeux.

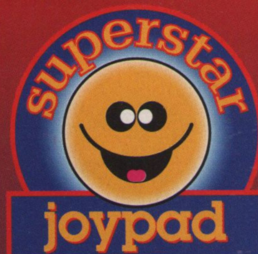
17 — ANIMATION
L'animation en vue de dessus et ultra fluide, quels que soient les déplacements du héros. IL est vrai que les sprites ne sont pas spécialement nombreux.

14 — MANIABILITÉ
Pas trop de problèmes, mais des passages rendus difficiles par le manque de réalisme lorsque vous sautez sur des plates-formes en hauteur.

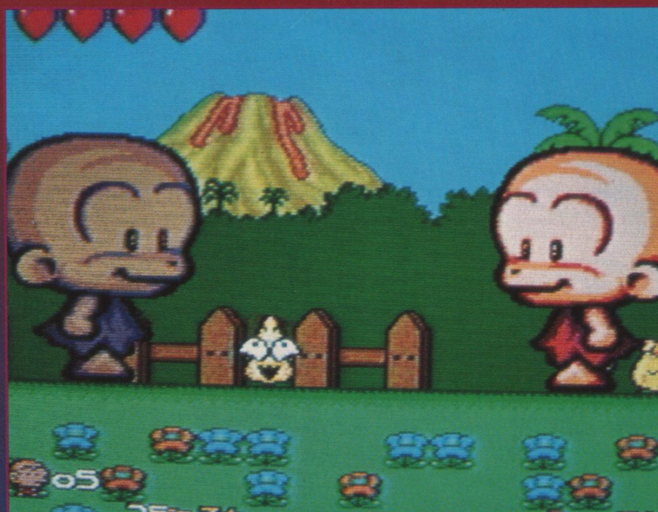
15 — SON/BRUITAGE
Un bon niveau sonore et des thèmes sympas. Les bruitages sont, par contre, quelque peu absents.

GLOBAL 73%

PC KID, LA STAR À LA GROSSE TETE ?!



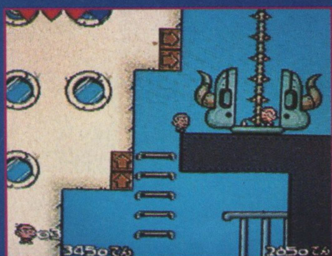
PC Kid part une fois de plus en guerre! On attendait tous ce nouvel épisode avec impatience, eh bien le voici, le voilà et il est là! Cette fois, il va falloir calmer une espèce de roi lézard, verdâtre avec de longues dents. Et, comble de la nouveauté céleste qui tue elle aussi, PC Kid ne sera pas seul. Sonic était seul on lui a donné Miles, PC Kid était seul, on lui a donné PC Kid! Et hop! Dans la joie et dans la bonne humeur. Non, je ne suis pas fou, du moins pas complètement, mais PC Kid a songé que l'on n'était jamais aussi bien servi que par soi-même, alors, il s'est pris lui-même pour compagnon. Malin, n'est-ce-pas? Vous trouviez les deux premiers épisodes géniaux? Accrochez-vous, c'est, une fois encore, complètement délirant!



PC Kid change de taille! Regardez un peu ce sprite énorme que la console gère sans aucun problème! Et lorsque les deux PC Kid ont cette taille! Le choc des titans, c'est pour maintenant!



PC KID





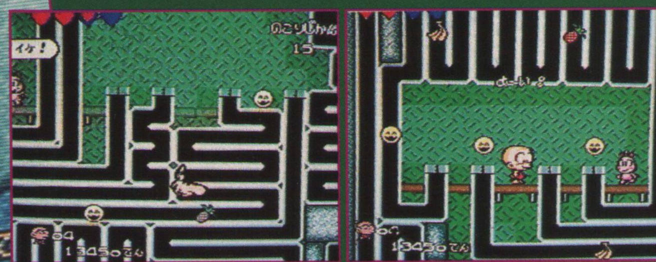
Première étape, l'ascenceur, seconde étape le boss. Si je vous dis que les deux sont liés, vous comprendrez sans peine à quoi sert l'ascenseur. Une fois encore, c'est un texte interactif!



Attention, on écoute. On savait que PC Kid avait pour compagnon PC Kid. Jusqu'ici on suit. Mais le crabe sur l'écran, c'est, en fait, PC Kid transformé. On en déduit donc que PC Kid a pour compagnon un crabe qui est PC Kid sous une carapace rouge... C'est simple...



On ne fait plus de jeu de plates-formes sans passage sous l'eau, ou cela serait un peu comme un jambon beurre sans jambon: fade.



DES BONUS DES BONUS DES BONUS

PC Kid vous propose huit niveaux bonus différents. Dans ces niveaux, il vous faudra collecter un maximum de bonus en un temps limité. Simple mais efficace. A côté, le niveau aux tuyaux, ou comment compresser un PC Kid.

FACE À FACE

PC KID III CONTRE SUPER WATER BOMB

Je reprends ma théorie du mois pour dire qu'il est inutile d'opposer PC Kid II à PC Kid III puisque tout le monde sait pertinemment que le III est le meilleur. Et comme preuve, il suffit de regarder l'éditeur: Hudson Soft, les seuls à ne jamais régresser. Alors que faire? Eh bien, on prend Super Water Bomb, qui date un peu il est vrai (mars 1992!) mais qui est à la hauteur de PC Kid III. Premio: PC Kid III se joue à deux simultanément. Ca compte! Pour ceux qui ne sont pas seuls chez eux du moins. Secondo: pour ce qui est de l'animation les deux jeux se valent, mais on me permettra de préférer Super Water Bomb pour ce qui est des graphismes, PC Kid III n'ayant rien de transcendant, à part le stage Egypte, sur ce point là. Super Water Bomb est aussi un chouya plus jouable, question de maniabilité. AHL va hurler, mais je prends le risque, après tout je ne me prendrai qu'une batte de base balle entre les dents, ma préférence va à Super Water Bomb, même si PC Kid III est must parmi les must.



PC KID III

EDITEUR
HUDSON SOFT
MACHINE • PC ENGINE
GENRE
PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUE • NON

3



Pour grimper aux murs, PC Kid se sert d'une partie de son corps que l'on n'exploite pas suffisamment: ses dents! En mordant la pierre, il s'accroche parfaitement aux murs!

Ne tombez pas dans le panneau de la toile d'araignée! Tombez juste avant pour ne pas vous retrouver collé sans comprendre ce qui vous arrive.

J'attaquerai ce test cash sans détour en vous disant que ce jeu est une daube. En effet, il est vraiment nul, et je ne vois vraiment pas qui pourrait l'acheter. Mais je m'explique: tout d'abord, on ne peut y jouer qu'à deux. Ensuite, les raphismes ne sont que très beaux, ce qui est inadmissible; comme si cela ne suffisait pas, l'animation est parfaite et cela ne bugge jamais lorsque les deux joueurs font la taille du quart de l'écran. Les bruitages sont très marrants, ce qui n'amuse personne. Quant aux niveaux, ils sont nombreux et variés, mais cela est normal car ce jeu est programmé sur une carte de 8 mégas, et la difficulté est très bien dosée car il n'est pas TROP facile comme les précédents épisodes. De plus, la Nec ayant baissé son prix, les jeux aussi et, par conséquent, ce jeu n'est pas cher du tout pour ce qu'il vaut vraiment. Il est nul et je déconseille à quiconque de l'acheter, au risque de trop bien s'amuser avec!



GREG

Vous vous doutez certainement de ce que je vais vous dire, alors je me demande si je vais le dire... A cas où, allons-y. PC Kid III était un soft que tout le monde attendait. Il faut bien l'avouer, dans le domaine du jeu de plates-formes, PC Kid a toujours été, et est ecnore cette fois, un morceau de choix. De plus, cette fois, deux joueurs (il faut être muni du quintupleur NEC bien sûr) peuvent jouer en même temps. Kid change de taille et d'allure, tantôt en jeune fille séduisante, tantôt en malade mental cracheur de flammes, et parcourt des niveaux très vastes où il faut parfois réfléchir pour trouver le bon chemin. L'animation est parfaite, on ne peut rien redire et la musique qui accompagne le jeu est entraînante comme... comme une musique de PC Kid. On ne peut rien reprocher à ce soft qui devrait venir combler vos espérances, pas les plus folles, mais vos espérances quand même.



T.S.R.



- jeu à deux simultanément.
- une animation impeccable de sprites gigantesques.
- des niveaux très longs.



- hormis les changements de taille, peu de véritables nouveautés dans le domaine.

GRAPHISME 16
Des décors variés mais parfois un peu simples, des sprites superbes.

ANIMATION 19
Scrolling et animation de sprites: parfait.

SON 17
Une musique vraiment archi cool!

MANIABILITE 16
Très bonne, mais pas en tout point parfaite.

GLOBAL 93%

- SARAH CONNOR?
- NON -, NON! J'VOUS JURE, C'EST PAS MOI C'EST ELLE!

Retrouvez les émotions fortes de l'un des chefs-d'oeuvre du cinéma et de James Cameron! Le Terminator, après un agréable passage sur la Megadrive, où il ne fait pas plus fort que nous, fait son entrée sur la Super Nintendo. L'histoire? Elle ne change pas. Dans le rôle de Kyle Reese (alias Michaël Biehn: Aliens, Timebomb, Navy Seals...), vous volez au secours de la belle Sarah Connor, la future maman de John, le futur leader de la rebellion humaine se déroulant en 2029. C'est un peu complexe, alors on se concentre. Votre but est d'aller en 1984, vous débarquez un 12 mai, et de trouver Sarah avant que le Terminator ne la chope et ne lui fasse manger une choucroute par les oreilles, opération fort douloureuse et souvent fatale. Les terminators ont de drôles de moeurs. Tout commence en 2029, puis vous voilà propulsé en 1984 où vous affrontez le T800 dans une poursuite en voiture, où vous vous échappez du commisariat etc... Vous connaissez tous le film et, si ce n'est pas le cas, c'est l'occasion ou jamais d'aller le voir, car faute d'avoir un bon jeu, vous verrez un film excellent.



Vous ne rêvez pas: comme dans le film. Seulement, cette fois, cette course en voiture contre des vaisseaux équipés de laser, ne devrait pas se terminer en accident! Visez les tirs de l'adversaire et le tour est joué!

TERMINAT



Un tir en l'air et un tir sur vous. A vous de sauter au bon moment. Totalement sans intérêt.



C'est la fin du niveau! Finie l'année 2029, vous voilà prêt pour 1984. Maintenant, les choses vont devenir vraiment corsées, ou pour parler comme Tracy, vraiment "hard".

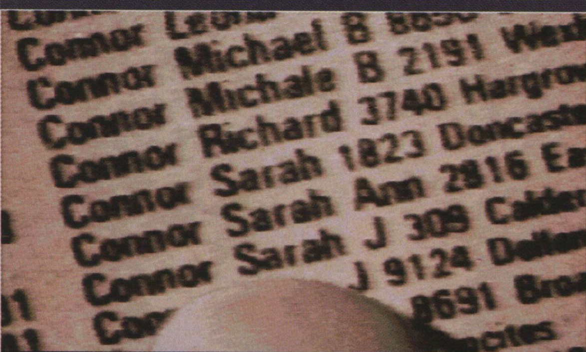
Déception apocalyptique ! Au moment où j'écris ces lignes, je n'ai pas lu l'avis de TSR (l'ami des Terminators) mais je crains que lui aussi n'ait eu très mal à l'âme en jouant à ce jeu qui fait penser à une mauvaise blague. A mon avis, les développeurs de chez Mindscape sont légèrement maudits des glandes, car on ne doit pas louper un jeu Terminator sur console, il ne faut pas! Et dans notre cas, c'est complètement loupé, flop! Les décors sont louches, sombres, voire "NESsiens". Mais là n'est pas le principal problème, il y en a un autre de taille: le jeu est injouable. La difficulté est telle que l'on pleure, on crie, puis on se jette sur quelqu'un qui passait par là pour l'étrangler de rage. Dans mon cas, il s'agissait de Trazom et ça a mal tourné car il était aussi de mauvaise humeur: Senna avait perdu un Grand Prix la veille... derrière Prost, arf! Le jeu reste tout de même un jeu moitié tir, moitié plates-formes relativement potable, ne jetons pas trop la pierre à Mindscape. Mais sur ce genre de coup, c'est le 90 % qu'il faut viser, messieurs. On évite quand même le 15% de note globale !



OLIVIER



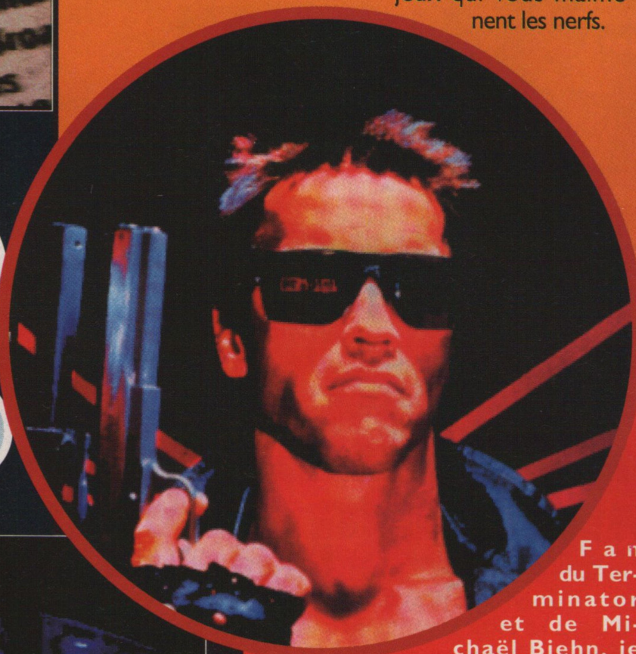
Vous voilà sur les toits et, manque de bol, sur les toits il y a des hélicoptères! Oh! Il y a aussi des cheminées, mais c'est moins dangereux. Ici, bloqué, il ne vous reste plus qu'à faire feu en espérant avoir assez d'énergie.

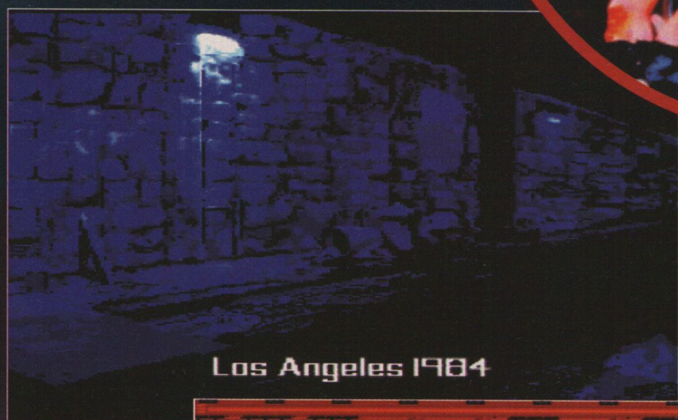


THE TERMINATOR CONTRE L'ARME FATALE III



Le choc des titans! Quel duel! On ne sait pas trop, a priori, à qui décerner la palme... D'un côté comme de l'autre, on a des graphismes assez équivalents et une maniabilité plutôt bonne. Pas de vainqueur dans ces domaines. Néanmoins, et c'est peut-être une surprise, à vous de juger, L'Arme Fatale ne risque pas de déclencher, chez le joueur, une crise de nerfs. Très jouable, il possède, en outre, un niveau de difficulté tout à fait satisfaisant pour des niveaux assez vastes. La Terminator a pour lui la variété, puisque les niveaux trois et cinq ne sont plus des scènes actions-plates-formes mais des poursuites en voiture. Encore faut-il ne pas mourir la bave aux lèvres avant d'en arriver là. S'il faut trancher, décidez-vous pour le Terminator si vous êtes une bête de patience et de dextérité, ou bien pour l'Arme Fatale si vous n'aimez pas les jeux qui vous malmènent les nerfs.







Le second niveau est une partie du jeu autant action que plate-forme. On ne cherchera pas l'originalité, il n'y en a pas, mais on ne manquera pas la difficulté du passage. C'est un moment d'anthologie dans le domaine du peu aisé à passer! Sans un continu, c'est hard! En voilà un jeu avec une longue durée de vie!

Fan du Terminator et de Michaël Biehn, je ne pouvais pas manquer ça. Après le plutôt pas mauvais Terminator sur Megadrive (merci Virgin!), Mindscape nous sort un soft d'action plutôt mauvais tout court. On passe le niveau de difficulté hyper élevé qui rend le jeu pratiquement injouable. Les graphismes, même s'ils tentent de rester en accord avec les scènes du film, sont grossiers dans l'ensemble, les sons sont médiocres et l'on n'est pas exempt des ralentissements lorsqu'il y a quatre sprites à l'écran. En espérant que le Terminator II, qui ne devrait pas tarder sur cette console fera meilleure figure, oubliez celui-ci et ne vous laissez surtout pas séduire par cette boîte qui reprend la belle affiche du film. TSR



THE TERMINATOR

EDITEUR • MINDSCAPE
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE • 8MB
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • NON



- Des scènes qui collent bien au film.
- Des niveaux action puis conduite.



- Le jeu est trop difficile.
- On trouve encore des ralentissements.
- Ce n'est pas toujours très réussi graphiquement.
- Ouh! Ouh! Intérêt où es-t



GRAPHISMES
On ne se croirait pas sur Super Nintendo.



ANIMATION
Fluide en générale, elle rame très facilement.



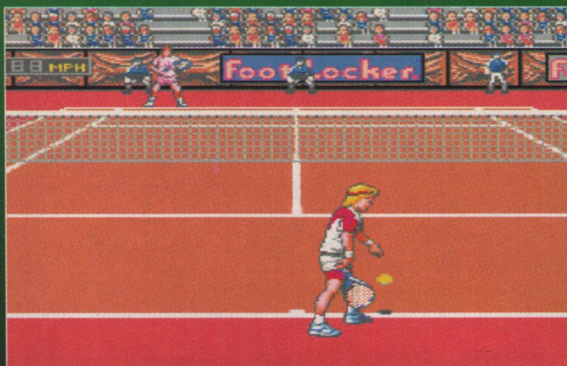
MANIABILITÉ
Les mouvements ne se contrôlent pas toujours très précisément, surtout lorsqu'il s'agit de faire un saut délicat.



SON/BRUITAGE
Rien qui sorte de l'ordinaire. Médiocre.

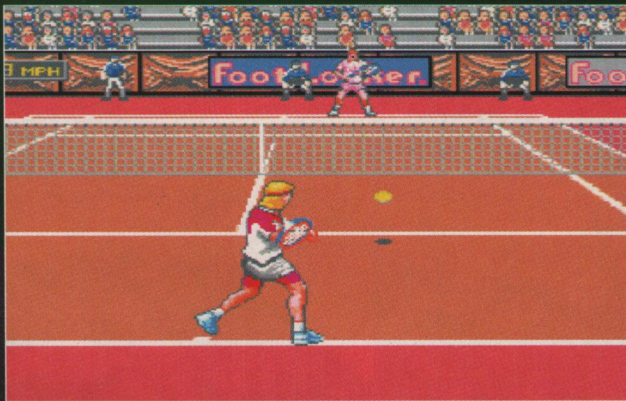
GLOBAL 55%

SMASH! LOB! NET! FAUTE!



Une fois que l'on a compris le système du service, il devient très vite possible de faire le "service-qui-tue". C'est un peu comme la Sealink, une société qui rend bien service, sauf quand elle oublie de fermer les portes du bateau. Deux formes de service, un peu comme la poste, le lent et le rapide. Toujours comme à la poste, le rapide est bien moins sûr, mais quand ça marche (que le pad n'est pas en grève après un Olympic Gold qui diminue de 98% l'espérance de vie des pads), l'ace est quasi assuré.

Ayant affaire à un lectorat hyper-cultivé (allons, allons, ne soyez pas modeste!), je ne pense pas qu'il soit nécessaire de rappeler en quoi consiste le tennis, sport se jouant entre deux joueurs, à l'aide de balles et de raquettes. Vous dites? Qu'est-ce qu'une raquette? Ah? Les choses se compliquent... disons, que c'est une poêle à frire en plus léger! Mais passons. Vu le titre de ce jeu, Amazing Tennis, on ne s'attend certes pas à jouer au golf, même si ce dernier sport tourne aussi autour d'une histoire de balles. En plus, un golf amazing (trad: stupéfiant) ça ne court pas les rues, à la rigueur les fair-way, mais je m'écarte du sujet. Proposant une vue du jeu originale, Amazing Tennis vous fera découvrir les joies de ce sport dans des matches en single, ou en tournoi. Pas de véritables noms de joueurs au programme, déjà que l'on met celui de David Crane sur la boîte et que ça coûte cher...



Les principaux coups sont là, dommage que les mouvements ne soient pas toujours aussi souples que voulu. la jouabilité n'en demeure pas moins très bonne.

DAVID CRANE'S AMA

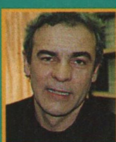


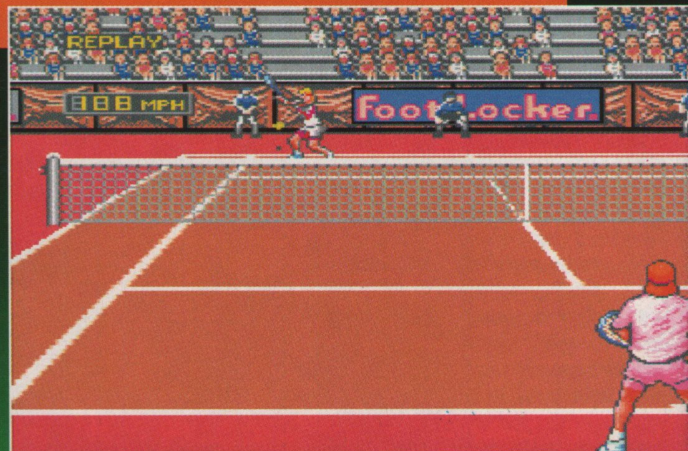
AMAZING TENNIS CONTRE GRAND SLAM

Dire que Grand Slam va se faire honteusement ridiculiser par Amazing Tennis serait très méchant. Non, non, je le dis, ça ne serait pas gentil du tout, mais pas du tout... Pourtant, tel est bien le cas. Que voulez-vous, c'est dit, c'est dit. L'astuce, ou disons plutôt le problème, c'est que Grand Slam est loin d'être l'une des sept merveilles du monde. Il est peut-être l'inverse, mais ce n'est pas le Chéops des jeux vidéos. Pourtant, il ne pose pas, contrairement à Amazing Tennis, le problème du scrolling et du joueur qui ne se retrouve plus sur l'écran lorsque l'on veut jouer. Mais, Amazing Tennis est tout de même dix fois plus beau, possède des sons deux fois meilleurs et un plus grand réalisme. En somme, on peut oublier Grand Slam, ça nous libèrera toujours des Ko de mémoire, on ne sait jamais, ça peut servir, les examens approchent! Désolé de vous le rappeler, ce n'était aaaaabsolument pas volontaire.

Allons droit à l'essentiel, j'ai un grand faible pour Amazing Tennis qui est ma simulation de tennis préférée, que ce soit sur Super Famicom ou sur Megadrive. Sur Famicom ça se discute, car les deux autres jeux de tennis sont également très bons, mais sur Megadrive c'est indiscutable. Grandslam ne fait vraiment pas le poids et Agassi (qui sortira prochainement) aura également bien du mal à rivaliser avec Amazing Tennis. cette simulation ne manque pas de qualités: les graphismes sont réussis, l'animation des joueurs est la meilleure toutes consoles confondues et la jouabilité est excellente, même si le joueur placé au fond de l'écran est parfois désavantagé. Regardez Roland Garros à la télé si vous voulez, mais jouez avec Amazing Tennis!

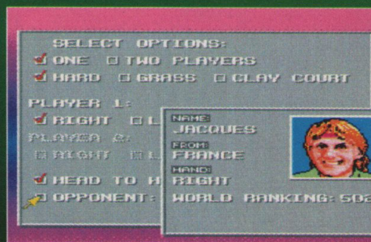
AHL 

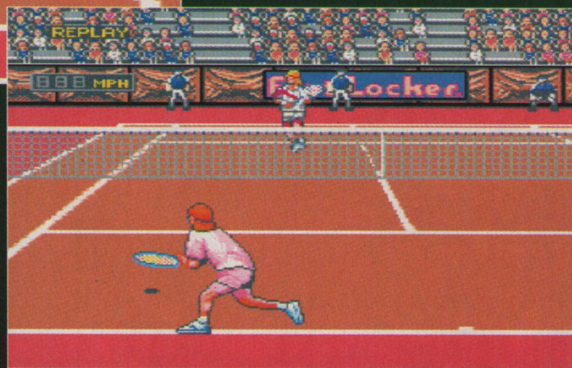






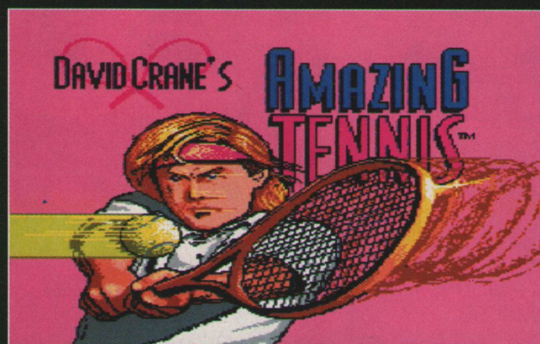
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

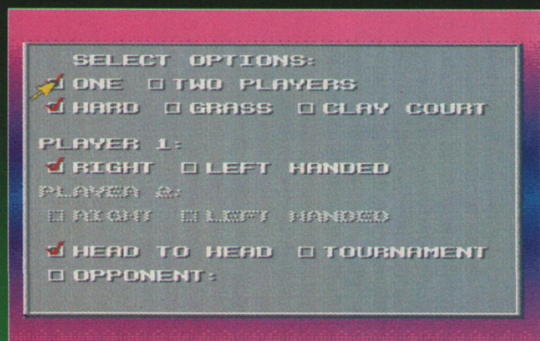




Un petit ralenti des dernières secondes de l'échange! Que c'est beau! Repassez dix fois de suite le passing, c'est sympa. L'adversaire stresse un peu, c'est normal, il est même possible qu'il vous défigure à coups de pad, ce qui, d'ailleurs, pourra en arranger certains (je pense à Françoise S. qui a voulu rester anonyme, on la comprend, et on apprécie son geste), mais c'est sympa. Soyez cool, évitez de faire cette blague du "tu veux le revoir mon coup droit de revers smashé en lobe?" avec les joueurs épileptiques, ça ne serait vraiment pas sympa.

ZING TENNIS







Amazing Tennis avait fait sensation sur la 16 bits Nintendo, il devenait, par conséquent, nécessaire de le faire venir sur la Megadrive. Il faut bien avouer que tennis et Megadrive ne forment, pour l'instant, pas le couple idéal. Conclusion, Amazing Tennis devient le leader du genre sur cette console. Si vous voulez du tennis, du bon tennis, c'est le moment, surtout qu'il n'y a pas grand chose de prévu à l'horizon. Notez néanmoins que le jeu possède ses défauts. Le scrolling suit la balle et, en conclusion, le joueur lent disparaît vite de l'écran. De même, il faut bien avouer que le joueur du premier plan est légèrement avantagé. On apprécie mieux les trajectoires de balles lorsqu'on les a sous les yeux, et non pas en perspective lointaine. Accompagné de quelques digits vocales (pour les scores), bien faites, Amazing Tennis a aussi oublié la présence du public qui donne une ambiance toujours plus sympa dans les jeux de sports.

TSR

DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS

EDITEUR • ABSOLUTE ENTERTAINMENT
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 SIMULTANE
CONTINUE • NON



- Des sprites de grandes taille plutôt bien animés.
- Une vue du jeu original.
- Des digits vocales peu nombreuses, mais bien faites.
- Un scrolling du terrain excellent.



- Il est parfois dur de se déplacer rapidement.
- Le scrolling suivant la balle, le joueur peut disparaître de l'écran s'il n'est pas suffisamment rapide!

GRAPHISMES — 16
Sans doute l'un des plus beaux tennis à l'heure actuelle. Sprites de grande taille, pour un réalisme accentué.

ANIMATION — 16
L'écran scrolle de haut en bas et de droite à gauche (et vice versa) de façon fluide, et les joueurs sont parfaitement animés. No problemo kid.

MANIABILITÉ — 12
Si le jeu a une faille, elle est ici. Le mouvements du joueur ne sont p ce qu'ils devraient être, et le joue du premier plan au filet peut éclip ser son adversaire.

SON/BRUITAGE — 14
En dehors des annonces de scores, le reste est de qualité moyenne. Heureusement, rien d'affreux, rien de "beau" non plus.

GLOBAL 85%

DE LA LUMIERE, MAIS PAS D'AVENTURE LIGHT!

Dark Sol n'avait pas fini de faire parler de lui! Après Shining in the Darkness, on s'était dit qu'il avait peut-être compris qu'il n'était qu'un nabot, un gnome tout au plus, eh bien non! Le pays de Runfaust tout entier risque, cette fois, de se retrouver réduit en cendres, alors ne rions pas! L'heure est grave! Dark Sol envisage de réveiller le Dark Dragon! Pour empêcher que les Ténèbres ne l'emportent dans cette lutte Moorcockienne, il vous faudra retrouver l'Orbe de Lumière et former la Chaos Breaker à l'aide de l'épée de Lumière et de l'épée de Ténèbres! Pour vous aider, de multiples compagnons viendront se joindre à votre équipe! Vous pourrez vous battre avec onze compagnons à vos côtés! Dans les phases combat, il faudra faire appel à tout votre sens tactique et, en dehors des donjons (qui n'ont rien à voir avec ceux que l'on trouvait en 3D dans Shining in the Darkness), vous retrouverez une phase aventure plus classique mais toujours aussi attrayante. On ne résiste pas à l'appel l'aventure! Enfin parfois... parce que lorsque l'aventure s'appelle Service National, on résiste plutôt pas mal...



Voilà votre bon roi qui ne va pas tarder à vous envoyer en mission.



Et hop une sauvegarde. Cela fait toujours, surtout lorsque les plombs sautent en cours de partie. Vous porrez, pae ailleurs, grâce à ce curé portable (c'est un nouvel objet magique)vous biclasser, vous faire soigner et ressusciter. Sympa mec, et ne crachez pas dans le bénitier, les chaotiques!

Shining



Le marron, sur cette photo, représente la zone totale de déplacement de votre personnage



Sort très important dans ce jeu: le Heal qui efface traces de coups et points de vies perdus.

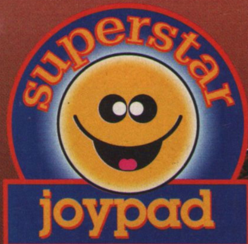


Une scène cruciale comme celle-la, vous en aurez plein dans le jeu. Shining force=jeu à coup de théâtre.



Après Phantasy Star III et Landstalker, on pouvait se demander si la Megadrive nous referait un grand numéro et l'on a la réponse avec Shining Force: oui. Huit chapitres d'une aventure exceptionnelle, réalisés de manière exceptionnelle. Dommage que le jeu ne soit pas, d'une manière générale, plus difficile; en somme, il se finit trop rapidement malgré les deux ou trois combats vraiment dangereux. Les combats à la Buck Rogers (Electronic Arts) sont fabuleux et, si vous avez déjà fait du Cry Havoc (jeu de plateau), vous ne pourrez qu'apprécier cette phase tactique au milieu de l'aventure. La quête et les combats se suivent d'une manière souple et naturelle, et l'on passe de l'un à l'autre comme si l'on regardait un film où scènes d'action et enquêtes s'enchaînaient. Un grand titre de la Megadrive

TSR





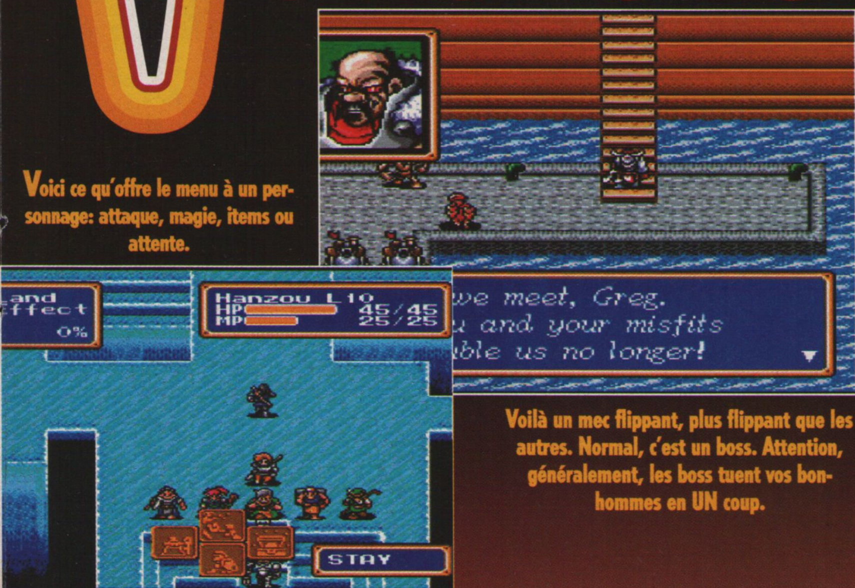
Ce plan vous sera bien utile pour vous reperer dans le pays de Runfaust, et vous permettra de mener à bien votre combat contre Dark Sol



Visite guidée des divers décors que vous rencontrerez.

force





Voici ce qu'offre le menu à un personnage: attaque, magie, items ou attente.

Voilà un mec flippant, plus flippant que les autres. Normal, c'est un boss. Attention, généralement, les boss tuent vos bonhommes en UN coup.



Plus d'un an, il aura fallu plus d'un an d'attente depuis ma rencontre avec ce jeu dans sa version japonaise, pour que je meurre de bonheur sur Megadrive française! En, fait, lorsque le joueur tient la cartouche dans sa main, une chose lui vient à l'esprit: "Pourquoi n'est-il disponible que maintenant?" car avec ce jeu, nous voila plongés directement dans une action ou l'on retrouve l'univers des "vrais" jeux de rôles où il est facile, avec magouilles, de devenir un personnage "grosbill". Objets magiques objets maudits, zones de sorts, inits, tout y est! Et mieux que tout, le jeu est conçu de telle manière que l'on peut y jouer à plusieurs comme un vrai jeu de plateau, la Md faisant office de maître et de plateau. Essayez donc avec 4-5 potes chez vous et appelez-moi si vous vous couchez avant 5heures du mat'! Le meilleur jeu de rôle sur Megadrive à ce jour!

Greg

SHINING FORCE

EDITEUR • SEGA
MACHINE • FRANÇAISE
GENRE • JEU DE ROLE
TAILLE CARTOUCHE
12 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES



• Huit chapitres d'aventure.
• Des sprites très variés.
• Un aspect tactique bienvenu.
• Un aventure gigantesque et passionnante.



• Vois pas.

15 GRAPHISMES
Les sprites sont nombreux et les décors bien faits.

18 ANIMATION
Rien à redire.

19 MANIABILITÉ
RAS

16 SON/BRUITAGE
Des musiques travaillées et des bruitages corrects.

GLOBAL 92%

Shining force



SHINING FORCE CONTRE SHINING IN THE DARKNESS

Deux raisons pour faire ce challenge. Tout d'abord SF est la suite de SITD, et secondo, il nétait pas nécessaire de faire un challenge contre Phantasy Star III, sachant qu'il ne se trouve plus en vente. Restait Landstalker mais sa position de jeu import en japonais le met à part. En fait, on assiste ici à la confrontation de deux "jeux de rôles" de formes différentes. SF développe davantage l'aspect tactique lors des combats, et a l'énorme avantage de ne pas vous faire des rencontres surprises toutes les trois secondes. Ici, les monstres, on les voit! SF est, en outre, plus varié que SITD, lequel était, à la longue, très répétitif avec tous ses murs qui se ressemblent (mais qui ne s'assemblent pas toujours). Bref, Shining Force est une pure merveille qui ravira les fans de SITD et ceux qui n'ont pu se procurer Landstalker.









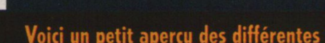
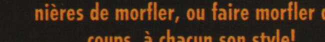


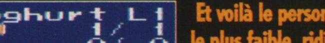






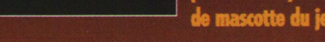









Voici un petit aperçu des différentes manières de morfler, ou faire morfler des coups, à chacun son style!



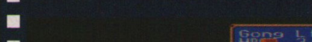


29 personnages dans un groupe de 12, il faut faire un choix crucial et cruel. Les recalés vous le feront d'ailleurs remarquer.

Tranchés, empalés, carbonisés, on s'en prend plein la tête dans les deux camps. Braves héros!













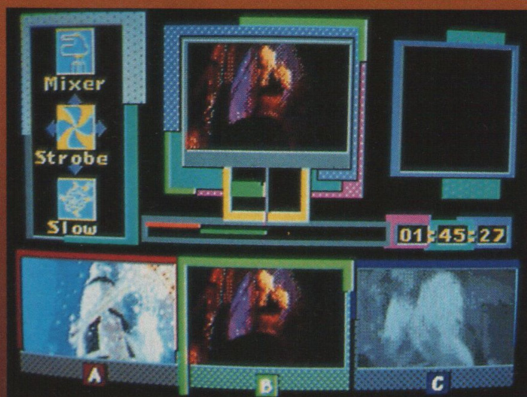




Minables au départ, les zones d'effets des sorts vous offrent, par la suite, la possibilité de toucher plusieurs ennemis simultanément. Certains objets aussi...



Et voilà le personnage le plus faible, ridicule, inutile, con, laid, trouillard etc.. .du jeu. Il s'appelle Yoghourt et ne constitue qu'un gag dont les jap' ont le secret. On se marre moins quand on le voit à l'oeuvre, mais que voulez-vous, il partage avec Domingo (voir photo freeze) le statut de mascotte du jeu.



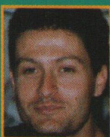
Après les intros successives avec toutes les nanas qui sont folles de Marki Mark, on peut enfin jouer à fabriquer son clip en choisissant les images avec les trois boutons et en sélectionnant l'effet avec les curseurs.

PASSE A TON VOISIN -SIN-SIN!

Pas la peine d'épiloguer pendant des heures, de bonnes images suffisent parfois à remplacer un discours qui ne finirait qu'à égratigner un petit peu plus la personalité ringarde de Marky Mark, le roi du rap-rap-rap! Sans déconner, ce mec a dû avoir un accident de poussette ou un problème à l'école car il n'est plus maître de ces actes: il se prend pour un rappeur qui serait le concentré des cinq New Kids On The Block, imaginez le gnome! En plus, il chante torse nu et est plus musclé que Stallonne, hasard! Je m'excuse, mais des clips de Marky Mark, j'en fais tous les matins dans ma douche, gratuitement, sans avoir à me payer un Sega CD! De même, des raps à la Marky Mark, j'en écris douze par jour les yeux fermés, c'est vrai quoi, z'y av'...



J'ai été dur avec ce produit Sega CD en lui mettant 69 % mais j'ai mes raisons. Quoi qu'il arrive, tous les produits Sony de la lignée "Make my Vidéo" (INXS par exemple) sont du même acabit et sont très bien conçus. Ils sont novateurs et le résultat est toujours une réussite pour le public visé (les nanas américaines entre autres). S'ils sont vendus 150 balles, ok! Mais au-delà, c'est de l'arnaque totale. Deuxio, je me permets de noter salement Marky Mark car je trouve ce rappeur à deux francs complètement ringard, un vrai niais (on est loin de Public Ennemy). Enfin, vu le format CD, les concepteurs pourraient faire évoluer un peu la chose et ne pas proposer toujours pareil. Un petit effort a été fait ici avec une démo d'intro pleine de belles nanas. On reste quand même sur sa faim. J'attends la même chose en septembre sur Mega CD 2 français, avec un "Make my vidéo" de Michèle Torr!



OLIVIER



Il y a des moments où je me demande si je ne préfère pas les blondes–purée américaines aux héroïnes japonaises comme Yuko ou Annet, je ne sais pas...

La fille dit à son flirt: "ouais, tu sais, tu es hypra cool mais je préfère Marki Mark. Ce mec a vachement plus de muscles que toi!". Et puis, la fille, elle se met à rêver qu'elle est dans les bras de son idole du rap. Alors, elle fait une tronche de niaise et elle sourit béatement! Puis elle se jette sur son lit et on voit tout dans son décolleté, c'est cool!

MARRY MARK

EDITEUR · SONY IMAGESOFT
MACHINE · AMERICAINE
GENRE · CLIP
DIFFICULTE · MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS · 1

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





- La qualité habituelle de la série des "Make my video".



- Marki Mark est le Juilo Iglesias du rap aseptisé américain...
- Rien que de l'entendre, ça me brise le coeur...
- ... d'où le coeur brisé!

GRAPHISMES 17
Excellents graphismes, même s'ils souffrent de cet aspect pointillé qui permet une meilleure animation et qui est dû à la palette limitée.

ANIMATION 18
No problemo, c'est du "real motion" en continu. On se croirait à la télé!

MANIABILITÉ 18
Un très grand confort d'utilisation qui vous permettra de devenir un vrai réalisateur de clip, everybody tout le monde!

SON/BRUITAGE 19
Même si Marki Mark chante de la soupe tout juste bonne à donner à mon chien (c'est un hardos), le son de ce "make my vidéo" est excellent.

GLOBAL 62%

Megadrive



Le mouvement le plus difficile du jeu: le balancement dans le vide! Pour pouvoir sauter sur un rebord et s'y accrocher (ce qui est souvent le cas pour progresser vers le haut ou sauter sur une plate–forme), il faut appuyer sur le bouton de saut et, simultanément, sur le curseur haut. Cette manoeuvre est malheureusement délicate et pose souvent des problèmes de maniabilité. Si vous lâchez le curseur pendant la manoeuvre, vous vous balancerez indéfiniment...

YABA-DABA-DO!



La famille Pierre–à–feu est de retour pour le plus grand plaisir de Fred, le chef de famille. Il va pouvoir, en effet, retourner au charbon et se payer tout ce qui se fait de mieux en matière de monstres préhistoriques! Les Flintstones (le nom américain de la famille) sont les héros préhistoriques d'un dessin animé qui est déjà passé en France, mais qui a beaucoup plus de succès aux States. Après être intervenu sur Master System, la famille débarque sur Megadrive dans un jeu de plates–formes dont les six niveaux se déroulent en pleine jungle préhistorique. Cette jungle n'est pas vraiment comme les chercheurs se l'imaginent: c'est même le délire complet! On peut surfer sur des requins, utiliser des ponts mobiles soutenus par des oiseaux et s'empiffrer de steaks de dinosaures préparés par Wilma (la femme de Fred). Fred doit partir à la recherche de divers objets afin que sa charmante épouse daigne continuer à lui faire sa tambouille. Chaque niveau lui propose donc de retrouver l'un de ces objets, mais surtout, de survivre jusqu'à la fin. A la fin justement, il aura droit à un vilain boss et il retrouvera sa femme s'il en sort vivant. Après une petite scène cartoonesque, il apprendra que Wilma a encore perdu un autre objet, quelle chance... Dur, dur d'être un Flintstones! Il n'aura alors plus qu'à reprendre sa massue et repartir à l'aventure.

The Flinsto

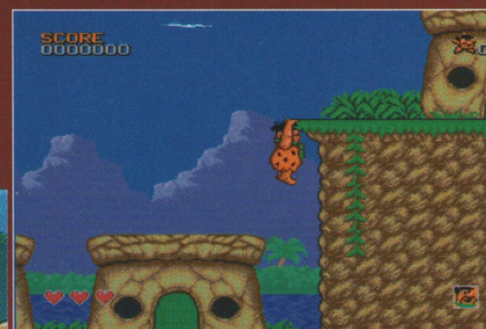


THE FLINSTONES CONTRE CHUCK ROCK

C'est l'esprit cartoon des deux jeux qui m'a donné l'idée de les comparer (même si Chuck Rock est un héros ne venant pas d'un dessin animé). Et comme les deux jeux sont des jeux de plates–formes et qu'ils se déroulent à la même époque préhistorique, la comparaison était évidente. Ma préférence va, d'entrée, à Chuck Rock qui plaira peut–être moins dans les premières secondes, mais qui propose une profondeur de jeu bien plus importante que dans les Flintstones. Il y a plus de recherche dans Chuck que dans Flintstones qui est trop minimaliste et facile. Par contre, Flintstones est plus rapide, plus vivant que Chuck. En ce qui concerne les graphismes, Chuck l'emporte haut la main car on y trouve davantage de détails et de couleurs. Disons, que Flintstones se place 10 points en dessous de Chuck (global) sans être trop dépassé quand même..



Ce requin, qui vous sert de planche de surf, deviendra dangereux un peu plus tard. Profitez de sa collaboration du moment!





Ce passage est plus difficile qu'il n'y paraît. Je vous explique: dès que Fred se pointe en contrebas de cette cheminée (terme de montagne), un serpent apparaît à sa droite. Il faut éviter ses morsures et le frapper rapidement avant qu'il ne disparaisse. Puis il faut lui bondir dessus pour monter d'un cran. Un autre serpent identique fera son apparition au–dessus et ainsi de suite. Le timing est vital car il faut frapper, sauter, se retourner et se dépêcher de frapper l'autre serpent, car celui sur lequel vous vous trouvez disparaît rapidement.



UN MOYEN DE LOCOMOTION MODERNE!



AVANT...



APRES...

nes



"Fun" est le mot qui me vient à la bouche quand je joue à ce jeu de Taito. Il est sûr que l'on s'éclate bien à manier le petit Fred. D'autant que les pièges et les innovations sont nombreuses. Les graphismes sont colorés et mignons. Mais alors, ou est le problème? C'est que The Flintstones n'est pas un chef–d'oeuvre, les décors ne sont pas vraiment remplis de détails et les passages jamais très difficiles à passer. Ensuite, la maniabilité, qui est de bonne facture souffre malheureusement d'un gros point noir: il est vraiment difficile de s'accrocher aux rebords en sautant car il faut appuyer simultanément sur le bouton de saut et le curseur haut. On loupe souvent la manoeuvre, ce qui est plutôt frustrant à la longue. Mais quoi qu'il arrive, ce jeu est un bon jeu de plates–formes qui plaira aux amateurs du genre, même s'il paraît quelque peu minimaliste

OLIVIER



Fred a sauté sur une case car il se sent en danger! En effet, un Muppet rose (et voici le Muppet Show) le suit avec une tronche qui en dit long! Heureusement, notre héros sait magner la massue... N'oubliez pas le ballon rouge qui vous donnera des points et un bonus.

Flinstones, sur Megadrive, est loin d'être un jeu barbant et "gamin" comme on aurait pu le penser en découvrant le titre. Il n'a strictement rien à voir avec la version Master System, qui avait marqué tous les membres de la rédaction par son extrême facilité et ses graphismes à la mords-moi-le-noeud (comme dirait AHL!). Ici, on est en présence d'un vrai jeu de plates-formes avec tout ce que cela implique de positif. A savoir, très diversifié, beau graphiquement même si c'est un peu simplet, et qui ajoute même une petite pincée de réflexion, pour savoir, par exemple, comment faire afin de passer à un niveau supérieur. Je ne prétends cependant pas qu'il est fabuleux au point de remettre en question la (désormais) suprématie de Cool Spot, mais il demeure assez sympa.



TRAZOM

THE FLINTSTONES

EDITEUR · TAITO
MACHINE · AMERICAINE
GENRE · PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE · FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX · 6
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 3
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



- Des graphismes colorés et mignons.
- L'ambiance cartoon est réussie. Fun, fun, fun...



- Des décors minimalistes.
- Une maniabilité inégale
- Un jeu un peu facile.

GRAPHISMES — 14
Des graphismes très colorés et fins mais des décors un peu vides...

ANIMATION — 15
Pas de ralentissement ni de clignotement mais il faut bien dire que les effets spéciaux ne sont pas légion.

MANIABILITÉ — 15
Après une légère prise en main pour sauter et s'agripper aux rebords, on s'amuse comme des fous!

SON/BRUITAGE — 13
Un thème rigolo mais sans plus. La qualité est potable pour une Megadrive mais on a vu bien plus attractif.

GLOBAL 74%

XMEN POUR MISSION HARD!

Les hommes (et les femmes) du professeur Charles Xavier sont de retour! Cyclop, Diablo, Cerval et Gambit ainsi que quatre de leurs acolytes, sont prêts à affronter les pires dangers pour prouver à la terre toute entière que les mutants peuvent être utiles au genre humain. Une tâche ardue dont ils ne ressortiront pas indemmes, ça c'est sûr! Chacun d'entre eux possède ses pouvoirs spéciaux pour l'aider dans sa quête. Quête de quoi, ou de qui, très bonne question, vous ne le saurez qu'en arrivant au bout de cette mystérieuse affaire. Et dire que l'on vous parle d'entraînement en début de partie... c'est l'entraînement de l'armée, si vous mourrez on vous change, ce n'est pas grave... Suivant!





La porte est bloquée? Un seul moyen, faire appel à l'une de vos collègues X Men, ou plutôt XWomen qui viendra résoudre ce léger problème.

X M



Les choses commencent très fort! A vous de jouer dans ce premier niveau, en sachant que le passage vers le bas -vous pouvez aussi filer dans les arbres- est le plus sûr. Ne manquez pas le levier dans la caverne et passez derrière la chute d'eau! N'essayez pas de sauter, "y'en a qu'ont essayé, ça c'est très mal passé"!

GAMBIT
REAL NAME: REMY LEBEAU
PHYSICAL:
HEIGHT: 6'2"
WEIGHT: 180 LBS.
EYES: BLACK WITH RED PUPILS
HAIR: BROWN
POWERS AND ABILITIES:
INTELLIGENCE: NORMAL
STRENGTH: ATHLETE
SPEED: ATHLETE
STAMINA: ATHLETE
AGILITY: PEAK HUMAN
MUTANT ABILITIES:
TO CHARGE SMALL OBJECTS WITH AN UNKNOWN FORM OF ENERGY WHICH EXPLOSIVELY RELEASES ITS CHARGE ON IMPACT.
ORIGIN:

Faites appel à vos collègues X Men, les extras, pour vous débarrasser de ce gêneur de Juggernaut.



Quel plaisir de retrouver les X-Men dans un jeu Megadrive. Je pense que les amateurs sont nombreux, il y en a même un pas loin de moi sur la même page! C'est graphiquement que le jeu m'a le plus séduit car les personnages sont vraiment bien réalisés. Quant aux décors, ils ont une finesse que l'on ne trouve pas dans tous les jeux à progression, on ne trouve pas l'aspect granuleux de certains jeux. La palette des couleurs a été bien utilisée. L'animation est bonne et l'ambiance générale excellente. La maniabilité n'est pas toujours à la hauteur lors des sauts, des coups et, surtout, des combinaisons des deux. Ludiquement parlant, le jeu combine merveilleusement les combats, tirs et les plates-formes. De plus, le fait d'accéder aux différents personnages et pouvoirs des X-Men au cours du jeu, est une réussite. Un bon jeu mais quelque peu lassant, il manque un petit quelque chose pour en faire un hit. On vous a prévenu, on a baissé le barême des notes!

OLIVIER

Rapide la bougre!!! Reviens là ribaude, ne va point d'esbanoier et goûte l'ire de l'ost invaincue! Bougre! C'est elle le premier boss! Heureusement, vous récupérez, pour la passer, tous vos compagnons XMen; en effet, il faut savoir que vous ne pourrez utiliser chacun d'entre eux qu'un nombre de fois limité! A vous d'être économe.

CYCLOPS
REAL NAME: SCOTT SUMMERS
PHYSICAL:
HEIGHT: 6'3"
WEIGHT: 175 LBS.
EYES: GLOWING RED WHEN ACTIVE
HAIR: BROWN
POWERS AND ABILITIES:
INTELLIGENCE: NORMAL
STRENGTH: ATHLETE
SPEED: ATHLETE
STAMINA: ATHLETE
AGILITY: NORMAL
MUTANT ABILITIES:
TO PROJECT A BEAM OF CONCUSSIVE FORCE FROM HIS EYES. HE IS INVULNERABLE TO THE EFFECTS OF HIS OWN POWER.



S'il y a, parmi les Comics US, des héros que j'adore, ce sont les Xmen. Après leur étonnant passage du côté de chez la Nintendo, les voici enfin sur Megadrive. On se retrouve face à un jeu d'action plutôt bien fourni. Plusieurs personnages que l'on peut changer en cours de jeu, des aides extérieures au groupe principal, chaque héros possède de son pouvoir, les niveaux sont suffisamment longs, le jeu suffisamment difficile... on ne tarit pas d'éloges aux sujets des Xmen. Les musiques, bien moins bonnes que sur la SFC mais c'est une question de machine, sont tout de même vraiment bonnes. Ce mois-ci, la Megadrive fait un carton! Avec Shinning Force et Cool Spot, tous les genres sont représentés: "rôle", plates-formes et action. Avec ces trois jeux en poche, ce sont de longues et agréables vancances en prévision

TSR

Cyclop fait feu... Songez à concentrer son tir en appuyant plus longtemps sur le bouton de pouvoir!







QUATRE POUR MIEUX SE BATTRE!









Voici les quatre principaux personnages au programme. Nightcrawler, c'est évidemment Diablo, alors que Wolverine, c'est Cerval! Vous les aurez reconnus! Choisissez votre favori en début de partie, mais apprenez qu'il est possible de faire appel à n'importe lequel des autres X Men en cours de jeu. Il est donc possible de commencer avec Cerval et de continuer en milieu de tableau avec Cyclop. Laissez tomber, Randy Spear ne fait pas partie de ces X Men là...



Pas de jeu sans bonus! Gambit, le français des Xmen, le spécialiste des jeux (puisqu'il jette des cartes à jouer et non pas Michelin comme le pensait Tonton Steph) est aussi un spécialiste des bonus!

X MEN

XMEN
EDITEUR · SEGA
MACHINE · FRANCAISE
GENRE · ACTION
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUE · 0

- Huit Xmen présents dans l'affaire.
- Des musiques très cool.
- Des niveaux construits de façon originale.
- Une fiche technique béton.
- Un excellent niveau de difficulté.
- Un minimum de recherche.

- Maniabilité parfois aïe!

GRAPHISMES 17
Des sprites dans la pure tradition des Comics et des décors super.

ANIMATION 18
Différentiel et animation hyper fluides. Un régal.

MANIABILITÉ 13
Parfois litigieuse, mais bonne en temps normal.

SON/BRUITAGE 16
Des musiques très cool.

GLOBAL 85%

FACE À FACE

X MEN CONTRE FLASHBACK

Voilà les grands entre eux, deux grands de l'action mis face à face. Alors que Flashback a subi un substantiel retard dans sa sortie, ce qui devrait le faire sortir en même temps qu'Xmen, on peut se demander lequel de ces jeux d'action l'emporte: l'action Comics US Marvel, ou bien l'action grand standing genre 16ème arrondissement? X Men a pour lui un avantage certain, il propose une variété de personnages que n'a pas Flashback. De plus, les Xmen ont un prestige qu'égale mal le brillant héros du soft de Delphine Software. Cependant, et là on renverse la vapeur, Flashback aligne un scénario béton et une animation bien plus réaliste que celle de X Men. Flashback demande, en outre, plus de recherche. Même s'il faut rechercher les interrupteurs dans Xmen, Flashback est le jeu d'action des intellectuels, ceux qui qui aiment autant tirer que réfléchir. Xmen est, bien entendu, excellent mais davantage destiné aux amateurs d'action et c'est tout. Choisissez votre camp et vous aurez le vainqueur de ce challenge.

L'un de vos compagnons, l'un des extras. Même les Xmen utilisent l'interim. C'est pas beau le progrès? On retrouvera aussi Tornado, la belle femme aux cheveux blancs dont on pouvait déjà suivre les aventures dans le X Men de la Super Nintendo.





Trouvez la bonne porte et passez sur un second plan, derrière les murs, pour vous y battre et trouver des bonus. Songer à utiliser les interrupteurs qui ouvrent les portes!





Le pouvoir spécial de Cerval? Ses griffes! Songez à les rentrer, non pas pour qu'elles ne prennent pas froid, mais bien parce que cela consomme du pouvoir. Un pouvoir que vous récupérerez au fil du temps.





Avant de commencer, une vue d'ensemble de la carte donnée par l'intermédiaire d'un zoom bien joli. C'est là la seule démonstration technique du jeu.

LES SOLDATS PARLENT AUX SOLDATS

Tout le monde sait ce qu'est un wargame depuis le temps qu'ils traînent sur les micros. Avant, et encore maintenant, on les trouvait dans des boîtes de carton. Il y avait des centaines de points, c'était amusant et surtout infernal à ranger. Maintenant, tout est mis dans une cartouche, pour un wargame vous mettant aux prises avec, non pas un conflit, mais un super conflit! A la tête d'une petite armée composée de commandos, de tanks M1A1 Abrams, de blindés anti-tank M-901 ITV, de F15 C Eagle, de F14 Tomcat, vous infligerez aux troupes rouges (composées de MIG et autres "jouets" soviétiques) de sacrées râclées, du moins c'est à souhaiter. Tenez compte du terrain, de la puissance de l'ennemi et, surtout, apprenez à gérer vos mouvements correctement, la clé du succès est là!

SUPER CONFLICT

Les véritables wargames sur console ne sont pas monnaie courante. Les spécialistes des wargames micros ou plateaux ne devraient pourtant pas être totalement satisfaits par Super Conflict, pour une raison simple: le wargame est simple dans sa conception. Pourtant, ceux qui ne connaissent rien aux wargames pourraient trouver leur bonheur, à condition qu'ils n'attendent aucune prouesse technique. Il n'y a rien qui frappe l'ouïe ou l'oeil dans Super Conflict. Les graphismes sont hyper sobres et les sons vraiment quelconques. Si c'est jouer à la guerre qui vous intéresse, Super Strike Eagle, dans un genre bien différent, est tout de même préférable. TSR





C'est le moment de bouger. La gestion des mouvements décidera de l'issue du combat, alors, tenez compte des adversaires et de leur puisssance et agissez en conséquence.



En combat, vous bénéficierez d'une animation dans une fenêtre, en haut à gauche ou bien en bas à droite, suivant votre camp. Car à deux joueurs, l'un sera rouge, l'autre bleu! Rien d'extraordinaire mais cela coupe la monotonie des déplacements.

SUPER CONFLICT

EDITEUR • VIC TOKAÏ
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • WARGAME
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 55
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES
SAUVEGARDES



- une masse de corps d'armée différents.
- un très grand nombre de niveaux.



- Le wargame ne met pas en valeur les capacités de la 16bits.
- Bien simplet au niveau des options de jeu.



GRAPHISMES 07
Rien à voir, c'est dommage.



ANIMATION
L'animation n'est pas significative.



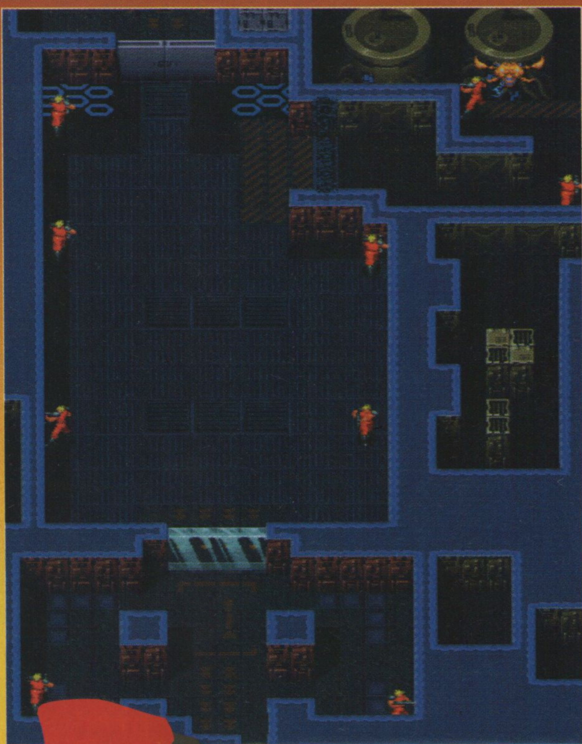
MANIABILITÉ 16
la gestion des commandes est hyper simple et ne permet aucune erreur. Bien vu.



SON/BRUITAGE 13
On oublie vite ce que l'on entend.

GLOBAL 62%

OPERATION "JE DETRUIS TOUT AVEC MES BOMBES ET C'EST LOGIQUE"



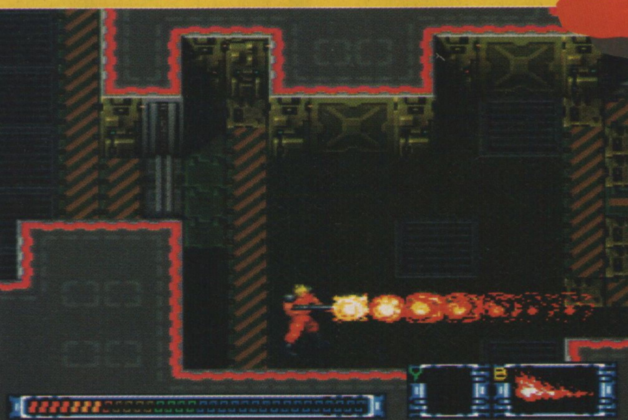
Depuis que les chercheurs du complexe de recherche en armement nucléaire ne donnaient plus de nouvelles, les autorités ne cessaient de tenter de pénétrer dans cette enceinte ultra top secrète; mais une curieuse force empêchait toute intrusion dans le complexe, comme si les chercheurs s'étaient enfermés et se protégeaient. Cependant, la vérité est toute autre et bien plus embarrassante pour le gouvernement: une force extra-terrestre ayant investi les lieux par une porte spatio–temporelle, les chercheurs ont été exterminés ou utilisés pour la continuation de la création d'armes révolutionnaires. Une attaque en masse étant impossible, un seul homme cyborg est lancé dans une aventure qui fait fortement penser à une mission suicide.

Vous voilà dans un décor plutôt bizarre. Je vous rappelle que vous êtes censé vous trouver dans un centre de recherche. Le problème est que des portes spatio–temporelles ont été ouvertes par les extra–terrestres. Vous voilà donc sur une plage, face à un berlingot électronique géant! Un conseil, tirez dedans et vous ferez progresser le scénario...



Logic Bomb

Mais quand on est cybernétique, on ne pense pas, on agit selon les ordres du programme initial. Ce programme est simple: bousiller les mollusques extra–terrestres qui n'ont rien compris au nucléaire et qui risquent de faire des bêtises monstrueusement dangereuses pour la Terre. Pour ce faire, vous êtes armé d'un tir simple (mais dense) et d'un triple tir en attendant de trouver un armement aussi évolutif que puissant. Etant d'origine cybernétique, vous pouvez vous connecter aux terminaux du complexe et découvrir ainsi les différentes cartes des lieux pour ne pas vous perdre. Voilà, c'est à peu près tout ce que l'on sait: il y a des labos, des couloirs, des ennemis partout et un coeur nucléaire en fusion qui vous attendent... alors, bon courage hein!



L'armement est évolutif et la petite fenêtre, placée en bas à droite de l'écran, vous indique l'arme que vous possédez et le bouton pour l'utiliser ou en changer. Vous trouverez, en effet, des armes supplémentaires au cours de vos aventures: le tir normal, le triple tir (dès le début), le lance–flammes (comme sur le cliché), le laser réfléchissant, la mine et le dédoublement.



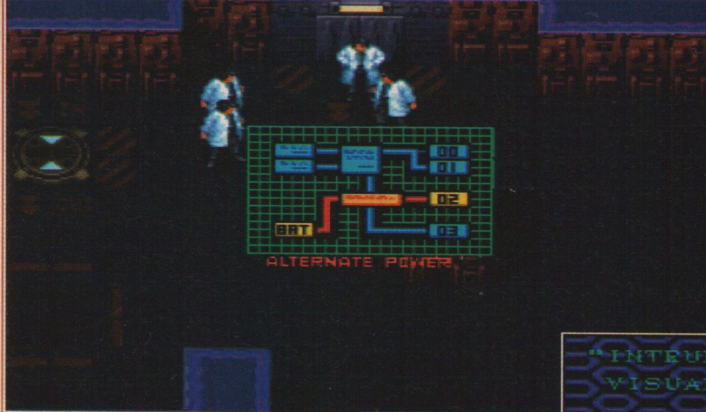
OPERATIONLOGIC BOMB CONTRE SMASH TV

Attention, les jeux sont similaires mais de loin, la nuit et de dos! Disons surtout qu'ils sont destinés au même public: les gens du type TSR (l'ami des enfants) qui aiment, par dessus tout, tirer sur tout ce qui bouge et demander après si ça va! Dans les deux cas, le jeu est en vue de dessus et les ennemis arrivent dans toutes les directions, tout comme le font vos tirs. Mais Operation Logic Bomb inclut un concept d'aventure (très léger) et de recherche avec un scénario, chose que l'on ne trouve pas dans Smash TV, qui n'est qu'un jeu de boucherie à base de tir. Operation est mieux réalisé et plus beau graphiquement, mais Smash est beaucoup plus amusant à la longue. Les deux jeux ne sont pas réellement variés dans leur progression mais, une fois de plus, Smash l'emporte par son rhytme effréné. A mon avis, il y a égalité et, au final, c'est votre sensibilité qui jouera: scénario cyberpunk ou boucherie d'arcade.





La fin est proche et votre image n'est plus qu'une ombre holographique dans un malstroem de lumière et de feu. Parviendrez–vous au coeur du complexe en fusion?



Tout au long de votre aventure, vous pourrez assister à de petites scènes animées de flashback, vous expliquant ce qui se passe dans ce foutu complexe! Les extra-terrestres donnent des ordres à leurs soldats et les scientifiques se demandent se qu'ils font dans cette galère!





Enfin, un jeu qui sort la tête du lot sur la 16 bits Nintendo ce mois ci! Ce n'est franchement pas trop tôt! Bien sûr, ce n'est pas une révolution ludique pour parler comme l'Evénement du Jeudi, mais en voilà un jeu qu'il est sympa! Même si l'action se fait très vite répétitive, on accroche plutôt bien à ce jeu d'action musclé. Malgré le peu de variété dans les situations (monstres, portes à faire exploser, boss...) on passe un moment agréable. Les armes à choix multiples (ACM) sont bien vues et, techniquement, le programme s'avère être plutôt réussi. Alliant à l'action un minimum de recherche, ce soft devrait satisfaire sans peine les fans d'action. Attention, la durée de vie du jeu n'est pas au top! TSR

OPERATION LOGIC BOMB

EDITEUR • JALECO
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
MACHINE • JAPONAISE
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 4

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES



- Des graphismes géniaux, des couleurs superbes, des détails partout!
- Un univers cyberpunk qui plaira aux amateurs.
- Un scénario et une pointe d'aventure malgré l'aspect action.



- Une durée de vie limitée.
- Un manque de challenge et une action répétitive.





Ce n'est pas le crabe aux pinces d'or (pour ceux qui connaissent Tintin et Milou!) mais le crabe aux pinces rouges... Ce boss de mi-niveau augure du pire en ce qui concerne le boss qui vous attend à la fin du niveau. Vous remarquerez que les boss sont à base de crabe dans ce jeu...

Si vous voulez passer cette porte, il faudra tuer le gros monstre! Le jeu se déroule, la plupart du temps, de la sorte avec des ennemis à détruire pour ouvrir des passages. Il est possible de tirer en diagonale mais vous devez, pour cela, forcément avancer.



Un jeu Jaleco est toujours bienvenu à la rédaction mais il ne s'agit pas non plus de sombrer dans la Jalecomanie et mettre des 98% à tous les jeux de cet éditeur nippon. D'autant qu'avec ce jeu d'action, on n'atteint pas plus les sommets en matière de variété de jeu qu'en matière d'originalité. Il est vrai que ce genre de jeu de tir, en vue de dessus, n'existait pas encore sur Super Famicom (à part Smash TV, cf le face à face) mais ce n'était pas une raison pour bâcler la chose. Non pas que la technique soit mauvaise, bien au contraire: l'univers cyberpunk est excellemment rendu avec des dégradés, des détails et des décors excellents. Mais l'aspect ludique pêche par répétitivité de l'action: on réalise toujours les mêmes gestes et les ennemis ne sont pas réellement variés. Bref, Opération Logic Machin Chose plaira aux fadas du tir au lance-flammes (il y a quand même un zeste de recherche d'items et d'aventure, méfiez-vous!) mais pour les autres joueurs, réfléchissez avant d'acheter car l'aspect technique n'est pas tout de nos jours, voilà, voilà! OLIVIER



GRAPHISMES — 17

Les décors "cyberpunk" sont superbes et les dégradés de grande qualité. De nombreux petits effets spéciaux et une foule de détails améliorent le tout.

ANIMATION — 16

Pas de ralentissements ni de clignotements, mais les sprites ne sont pas nombreux simultanément à l'écran.

MANIABILITÉ — 14

Pas de réels problèmes de direction du personnage mais il est dommage de ne pas pouvoir poster celui-ci en position de tir diagonal permanent, c'est gênant.

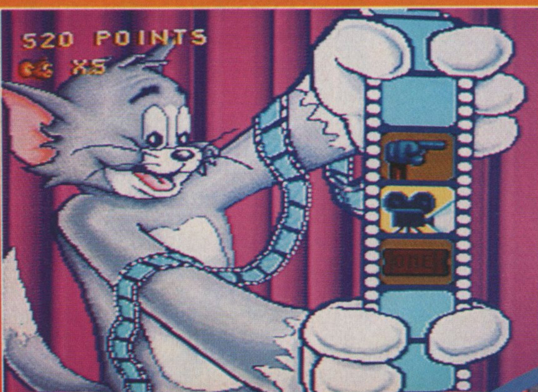
SON/BRUITAGE — 16

La qualité sonore est excellente mais les thèmes musicaux pas assez variés. Les bruitages sont, par contre, superbes.

GLOBAL 74%

DOUBLE FROMAGE...

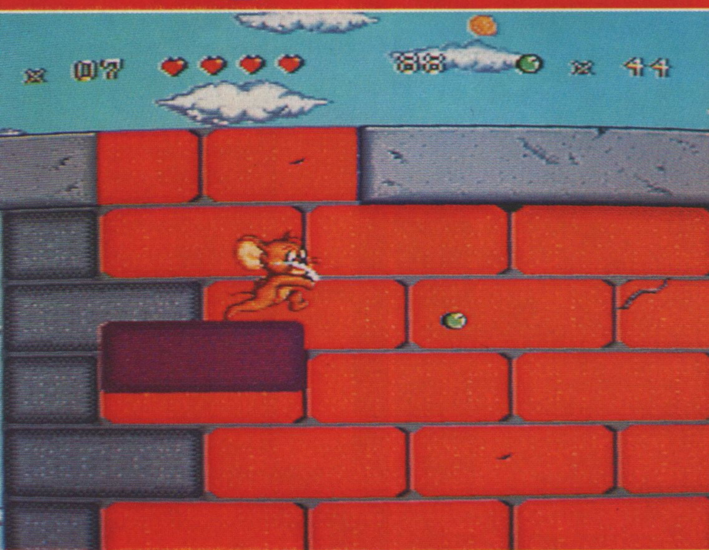
La mode des "toon–games" (les conversions de cartoons) sur Super Nintendo commence à dépasser nos espérances les plus secrètes! Après Bart Simpson, les Road Runner, Mickey, les Tiny Toons et Tazmania (testé dans ce numéro), c'est au tour des inséparables Tom et Jerry de débarquer sur Super Nintendo. Le thème du jeu est plutôt simple puisque vous retrouverez exactement ce qui se fait dans les cartoons Tom et Jerry: la sempiternelle chasse au Jerry menée par Tom. Je rappelle aux rigolos qui débarquent ou qui ne regardent que "Hélène et les Garçons", que Tom est un éléphant et Jerry un papillon. Je me devais de le rappeler aux touristes, car il est vrai que ce cartoon ne passe plus beaucoup sur les ondes hertziennes. Voilà qui est dit! Maintenant que vous savez qui est Tom et qui est Jerry (c'est vrai, on les confond tout le temps), sachez que le scénario du jeu est le suivant: il reprend le classique thème de la poursuite du cartoon mais avec une variation intéressante. Jerry est un robot du futur et il doit se frayer un chemin dans les rues d'un New-York dévasté. Car Tom Higashi, un des héros de Fatal Fury II, lui en veut à mort. Un beat-them-classique donc, mais original car les papillons et les éléphants ne sont pas légion dans ce genre de jeu. Au fait, je m'excuse car j'ai parfois des absences, dues à mon énervement quand je teste des jeux vaseux... Allez, je me reprends: Tom et Jerry est une de ces bonnes vieilles simulations d'échecs, genre qui se fait rare sur la machine!



C'est Tom qui nous montre où l'on en est entre chaque stage. Les trois niveaux de chaque monde sont inscrits dans la pellicule du film qu'il tient dans ses mains. Vous devrez traverser les mondes suivants: le cinéma, la décharge, la maison et le magasin de jouets. Chaque fois que vous terminez l'un des trois stages d'un monde, un doigt apparaît dans la case et le mode suivant s'allume sur la pellicule de Tom.

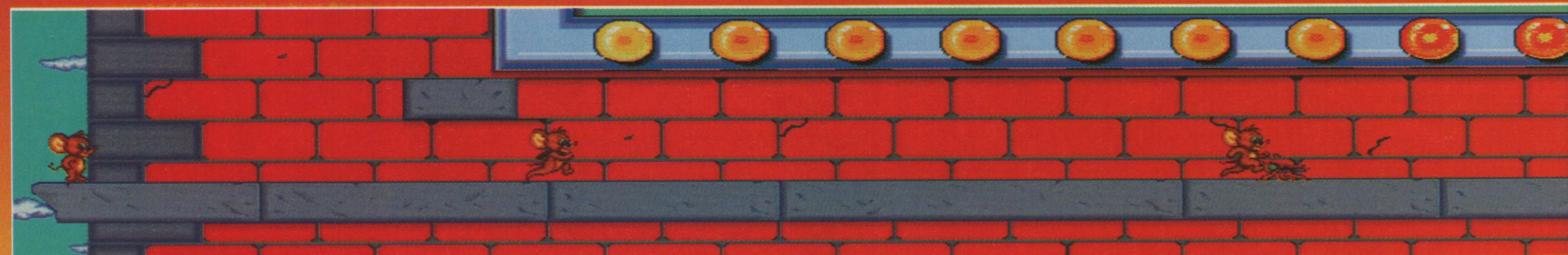


Tom & J





Le scrolling est multidirectionnel dans ce jeu. Parfois horizontal lorsque Jerry se balade sur les toits, d'autres fois vertical lorsque la souris saute sur une brique ascenseur.



FACE À FACE

TOM ET JERRY CONTRE TINY TOON

Un match perdu d'avance, vous vous en doutez bien. On ne compare pas un jeu NES avec un jeu Super Nintendo! Les points communs sont: conversions de cartoons, jeux de plates-formes. Les différences: graphismes, animations, sons, maniabilité, intérêt, durée de vie. Vous prenez tous les éléments différents et vous les donnez à Tiny Toon, vous jetez Tom et Jerry à la poubelle et vous aurez droit à une sucette. Pas de comparaison possible, Tiny Toon est bien mieux réussi que Tom et Jerry. D'ailleurs, c'est complètement idiot de comparer Hi Tech (qui, avec T.HQ, fait partie des éditeurs les plus nuls sur la machine) et Konami, mais alors complètement débile! Si vous voulez un seul argument, un résumé, prenez les graphismes qui sont superbes dans Tiny Toon et à pleurer de rire dans Tom et Jerry. Un deuxième argument: l'intérêt ludique est 100 fois meilleur dans Tony Toon. Un troisième argument ...etc.





Dès que Jerry touche une chambre à air de pneu, cette dernière se gonfle à l'hélium (ne me demandez pas comment) et se met à s'élever dans les airs. Jerry peut alors atteindre des plates-formes supérieures.

ERRY



Une grosse déception pour ce Tom et Jerry qui promettait d'être un grand jeu de plates-formes sur le papier. Le résultat est limite limite! Disons que pour ne pas m'énerver, j'ai pensé que j'étais en vacances et que je jouais à Super Mario V sur le CD Rom de la Super Nintendo! Mais rien à faire, j'ai gardé en moi cette haine envers les concepteurs de ce jeu complètement raté. Je me laisse donc aller: les graphismes sont très pauvres (allez, par exemple, les comparer avec ceux de la preview de Mister Nutz, un autre jeu de plates-formes), l'animation est relativement bonne mais les mouvements un peu lents, la maniabilité potable mais quelques sauts sont galères à réaliser, le son reprend le thème original mais avec une qualité déplorable. Mais là ne sont pas les principaux problèmes, c'est surtout l'intérêt ludique que je cherche encore! Le jeu est sauvé par quelques originalités qui vous amuseront, mais pas très longtemps. C'est vraiment dommage mais je dois le dire: Tom et Jerry est un jeu minimaliste et très loin de ce qui se fait aujourd'hui sur Super Nintendo. A ce point de vue, les premiers écrans feraient plutôt penser, graphiquement, à Tom et Jerry sur NES, c'est tout dire... OLIVIER

Sur la 8bits Nintendo, Tom et Jerry était une vraie merveille. Le problème de cette version 16bits, c'est justement qu'on ne croirait pas voir la version 16bits... Les couleurs sont bien mieux, ce n'était pas dur, mais le jeu reste identique dans ses sprites et dans son animation. Les niveaux sont heureusement différents, mais ça ne sauve pas Tom et Jerry du naufrage. Les deux stars du dessin animé font vieux jeu: on cherche ce qu'il peut y avoir de bien et d'original dans ce programme. Ajoutez à cela une jouabilité qui est parfois laborieuse et vous obtiendrez un jeu que l'on va essayer d'oublier très vite! T.S.R.





TOM ET JERRY

EDITEUR • HI TECH
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • PLATE-FORME
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUE NON
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



- Les personnages du cartoon.
- Les musiques du cartoon.
- C'est tout (du cartoon).



- Des graphismes moches et vides.
- Un intérêt ludique modeste.

GRAPHISMES 10
C'est lamentable de nous proposer des graphismes aussi minimalistes lorsque l'on connaît la qualité de certains hits de la machine.

ANIMATION 13
L'animation est bonne mais il n'y a pas grand-choses- à animer. De plus, les mouvements de Jerry sont parfois lents.

MANIABILITÉ 14
Une maniabilité acceptable mais parfois limite. On ne contrôle pas toujours la petite souris !

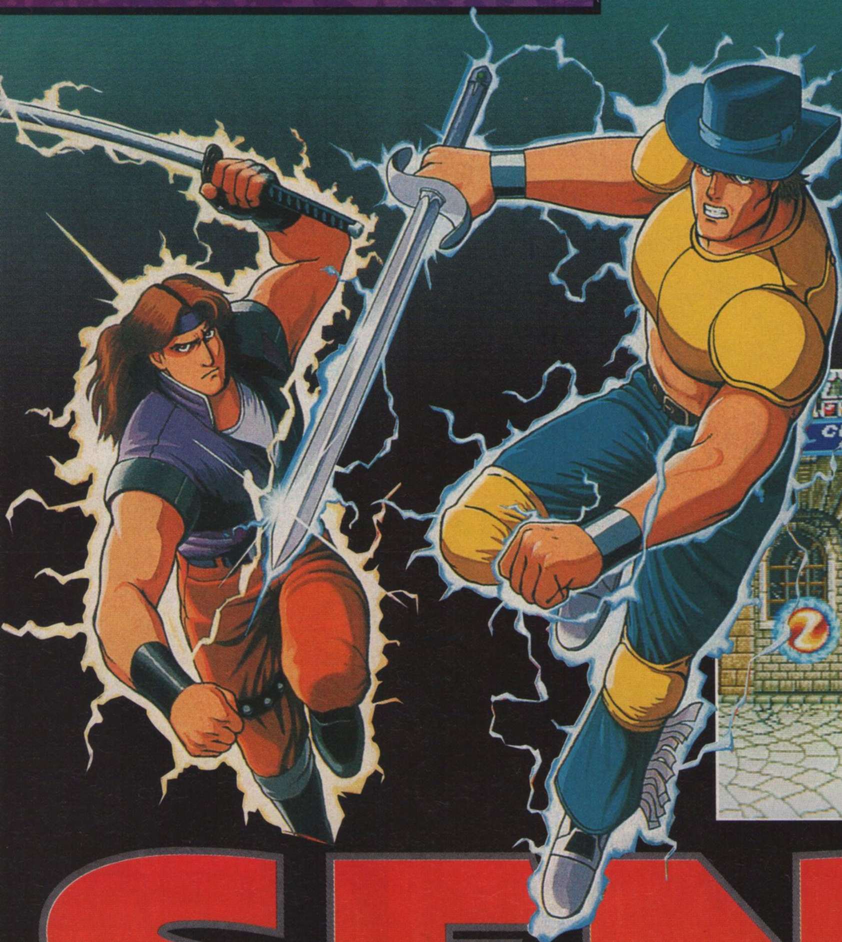
SON/BRUITAGE 14
Le thème classique du cartoon est repris, mais sa qualité n'est pas des meilleures.Les bruitages sont énervants.

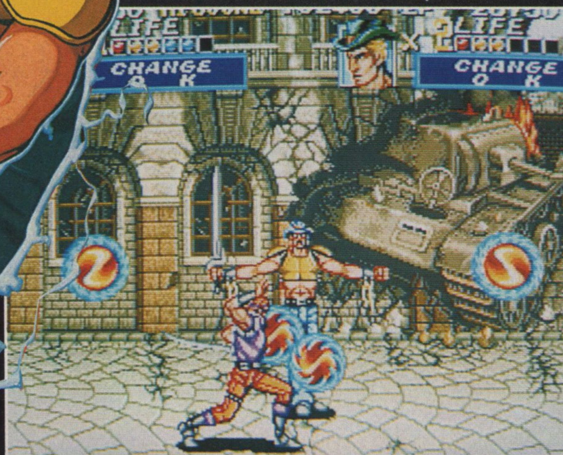
GLOBAL 51%

BASTON DANS LA QUATRIEME DIMENSION !

Comme tout jeu qui se respecte, il faut une intrigue minimale, histoire de savoir pourquoi on éclate tout le monde sur son passage. L'histoire de Senguku 2, sans rivaliser avec Santa Barbara, est au niveau des meilleures séries espano-japonaises, séries forts rares, je l'admets, et dont on ne sait pas grand-chose je vous l'accorde. Elles doivent pourtant bien exister. Bref, un jour, une reine voyante extra-lucide vit que le Shogun Noir, un seigneur maléfique, allait tenter de reprendre possession de la Terre.

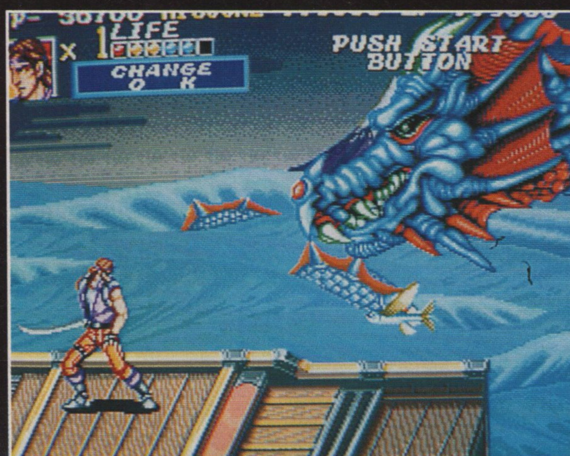
Mais contre cet horrible individu, deux jeunes guerriers allaient lutter (on ne vous dit rien , mais les guerriers, c'est vous!) et peiner! La fin est proche mais vous ne vous laisserez pas faire... enfin, peut-être... parce qu'après tout, on ne vous a pas demandé votre avis...

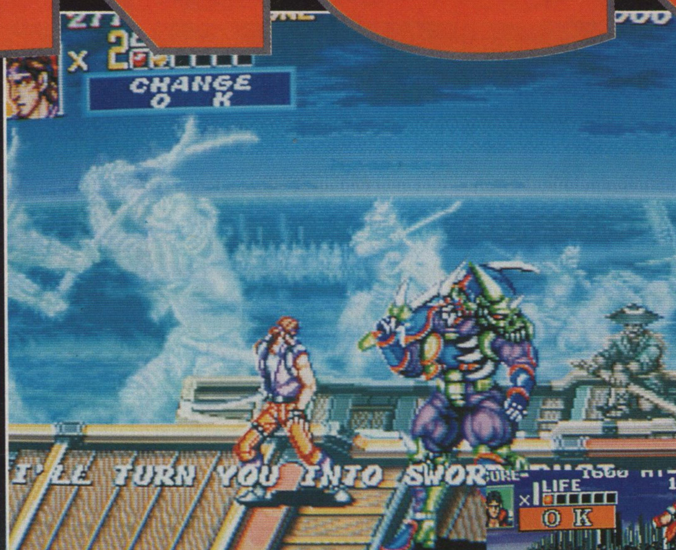




Il est maintenant possible de parer les coups en appuyant simultanément sur les boutons A et B. Si vous appuyez sans interrruption, votre guerrier décollera à son adversaire un bon coup de pied.

SENGO





Deux étapes à passer pour ce boss: sous sa forme humaine et sous son allure de dragon de l'eau. Aucune difficulté à abattre le reptile, on se demande même pourquoi le guerrier se transforme. Quel frimeur!

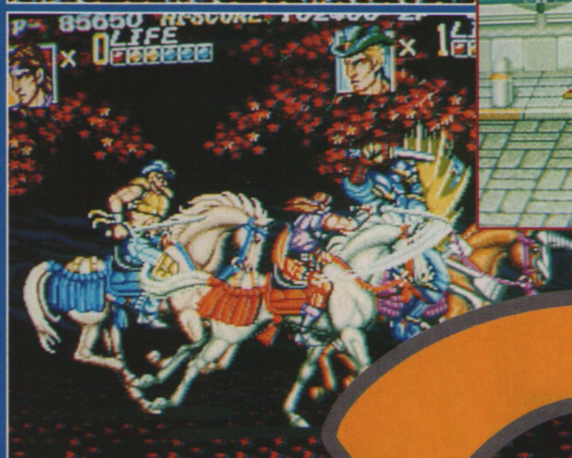




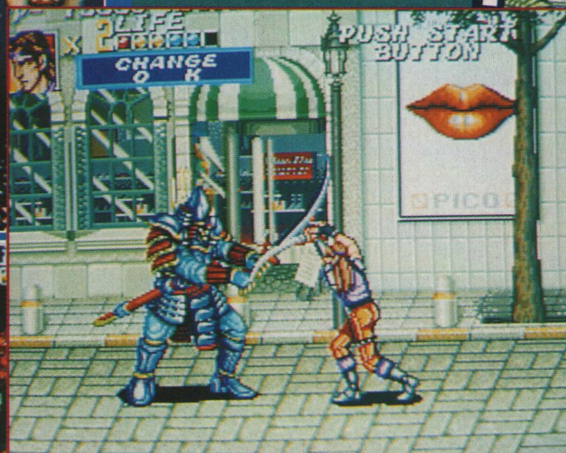
SENGOKU 2 CONTRE SENGOKU

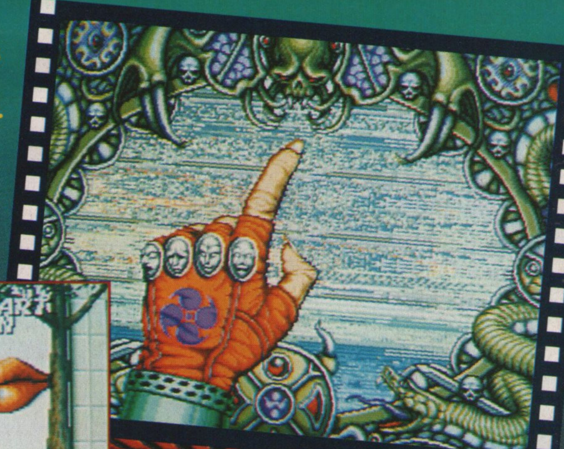
Un challenge qui n'en est pas vraiment un tant les deux jeux se ressemblent. On retrouve deux personnages ayant un physique pratiquement similaire aux personnages du premier épisode pour très peu de nouveauté. C'est vrai, on dispose maintenant d'un coup haut ET d'un coup bas, d'une parade et l'on peut se métamorphoser à tout moment, mais le jeu n'en reste pas moins identique. Les graphismes ont été améliorés, mais un Senguku 2 de plus de cent mégas aurait été le bienvenu. Senguku 2 est un bon jeu, mais n'est certainement pas une révolution face à son prédécesseur qu'il ne bat, dans ce challenge, que parce que ses graphismes sont plus fins.





Des niveaux à cheval où l'on décapite ses adversaires et où l'on découpe des masques diaboliques. Rapide, mais beau.











KU2

Tout comme dans le premier épisode du jeu, on retrouve le système de métamorphoses. Mais cette fois, il est possible de se métamorphoser en ninja, en chien, en un bushi géant à n'importe quel moment de la partie, toutes les transformations étant disponibles à tout moment.

METAMORPHOSE







SENGOKU 2

EDITEUR • SNK
GENRE • BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE
74 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 3
NOMBRE DE JOUEURS •
1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES
3



Personne ne sera étonné que l'on dise que Senguku 2 est un bon jeu. Pourtant, il va falloir relativiser et ne pas se laisser emporter par le syndrome Neo Geo qui veut que, dès qu'un jeu possède plus de 70 Méga-bits, il y a une tendance à le trouver tout de suite fantastique. Je le dis comme je le pense, Senguku 2, ce n'est jamais que Senguku premier épisode avec d'insignifiants changements. De plus, bien qu'il y ait beaucoup d'action, il manque un petit quelque chose à ce jeu dont l'originalité laisse visiblement à désirer. Je dis cela après avoir rejoué au premier volet de Senkugu, et il est certain que si vous ne le possédez pas, ce second épisode vous enthousiasmera mais sachez tout de même que ce n'est certainement pas le hit de l'année sur la Neo geo, et c'est bien dommage. T.S.R.



Par rapport au premier épisode, il est clair que l'on a un résultat beaucoup plus intéressant. Les graphismes sont infiniment plus beaux, les musiques sont du même tonneau et, surtout, la maniabilité qui faisait un peu faux bond dans Sengoku, est enfin louable. Bien sûr, en mode Easy, vous aurez tôt fait de terminer le jeu (à 2 évidemment), mais essayez donc en mode "hard", vous risquez d'être surpris! En fait, ce que l'on admire le plus, ce sont les effets techniques du style distorsion de sprites, qui sont encore plus réussis, ou bien alors le rajout de la phase à cheval qui est vraiment intéressante, bien que trop courte. Si, vraiment, vous ne connaissiez pas le premier volet, Sengoku 2 est là pour vous satisfaire. Dans le cas contraire, je crois que vous pouvez aussi y aller tout de même, malgré sa grande ressemblance avec le premier du nom. TRAZOM





- Des scènes de combats complètement dingues.
- Une action au rythme soutenu.
- Des pouvoirs spectaculaires.

- On prend le un et l'on recommence.
- Pas l'ombre de la moindre originalité.

GRAPHISMES — 17
Il faudrait être bien difficile pour ne pas être satisfait. Des décors superbes.

ANIMATION — 17
Rapide, quelques ralentissements insignifiants.

MANIABILITÉ — 19
Les personnages bougent vite et bien et les prises s'excécutent très facilement.

SON/BRUITAGE — 16
Les sons ne sont pas ceux d'un 3 Count Bout ou d'un Fatal Fury 2, mais on reste dans le bon.

GLOBAL 85%

Ce n'est pas un boss de fin de niveau, heureusement pour nous, il se passe en deux secondes. Frappez donc sa gamelle d'eau et le pauvre squelette disparaîtra corps et âme. Surtout le corps.



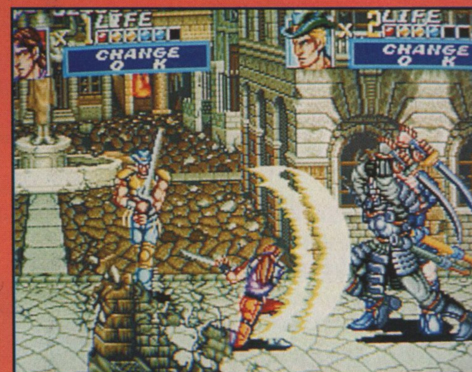


Sous toutes vos formes, essayez les coups spéciaux en concentrant votre attaque ou bien en ramassant les diverses sphères de pouvoir qui apparaîtront ici et là. A vous de bien gérer ces nouveaux pouvoirs qui vous faciliteront le travail d'une manière étonnante.











DES COUPS SPECIAUX VRAIMENT TRES SPECIAUX !

COMPUSTORE Games

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

3615 COMPUSTORE

Commandez vos jeux et consoles sur Minitel.
Informations et nouveautés : Rubrique NEWS.
Gagnez des bons d'achats Cadeaux COMPUSTORE en participant à notre Jeu-Concours.

SUPER NES USA

Console SUPER NES + Péritel + transfo + 1 manette
990 F
1 jeu acheté avec 1 console Super Nes : 1 deuxième manette offerte
Nouveautés ou autres titres nous téléphoner.

ACCESSOIRES

Adaptateur universel US & Jap. 149 F ou 99 F avec 1 jeu acheté	
Capcom CTICK US	690 F
Action Replay pro	450 F
Super Advantage	450 F
ASCII Pad	190 F
Cable Péritel	190 F
Adaptateur secteur	179 F
Dyna One	99 F

JEUX : prix indicatifs à partir de

Dragon Ball Z (II)	690 F
Biométal	650 F
Dead Dance	590 F
Super Baseball 2020 Jap.	590 F
Ranema 1/2 n°2 Jap.	590 F
Super Exaust Heat II Jap.	550 F
Batman Return Jap.	550 F
Adams Family	550 F
Bubsy US	550 F
Car Men Time	550 F
Human GP Jap.	550 F
Ningel Mansel Jap.	550 F
Fatal Fury US	550 F
Valken US/Jap.	550 F
Super Tetris Jap.	550 F
Super Volley-Ball II Jap.	550 F
Soul Blaser US	550 F
Super Star Wars US	550 F
Starfox US	550 F
Super NBA Basketball US	550 F
Alien 3	490 F
Battle Grand Prix	490 F
Contrat 3	490 F
Cool World	490 F
Jimmy Connors US	490 F
Amazing Tennis US	490 F
Wing Commander US	490 F
Blue Brother US/Jap.	490 F
Tiinytoon Jap.	490 F
Best of the Best US	490 F
Magical Quest US	490 F
Road Runner US	490 F
Spiderman X Men US	490 F
Super Mario Kart US/Jap.	490 F
Axelay US ou Jap.	490 F
Out of this World US	490 F
Phalanx	490 F
Pocky et Rocky	490 F
Prince of Persia US/Jap.	490 F
Tortue 4 US	490 F
Sonic Blastman US	490 F
Street Fighter II US	490 F
Super Strike Eagle US	490 F
Terminator	490 F
Terminator II	490 F
Twin Bee Jap.	490 F
Toys	490 F
Dragon's Lair US	450 F
Joe et Mac 2 Jap.	450 F
Tom et Jerry	450 F
Mec Warrior (Tél.)	
Equinoxe (Tél.)	
Dungeon Master US (Tél.)	
Wolfchild (Tél.)	
Shadowrun(Tél.)	
Superman (Tél.)	
MVP Football (Capcom) (Tél.)	

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent êtres modifiés sans préavis en fonction des cours du change.

MEGADRIVE

Console MEGADRIVE 2 manettes compil de 3 jeux 990 F

ACCESSOIRES

Pro 2	149 F
Competition pro	189 F
Arcade Power stick	349 F
Action Replay pro	449 F
2 manettes infrarouge	449 F
Menacer	449 F

JEUX

Sonic 2	395 F
La Petite Sirène	395 F
Talespin	395 F
NHL PA Hockey 93	395 F
Alien 3	395 F
Terminator	395 F
Olympic Gold	395 F
Centurion 2	395 F
Rampart	395 F
Cadash	395 F
Splater House 2	395 F
Aquabatic Game	395 F
Street of Rage 2	395 F
Mickey et Donald	395 F
Batman Return	395 F
Terminator 2	395 F
Road Rash 2	395 F
Monaco GP 2	395 F
Team USA	395 F
LHX Attack Shopper	395 F
Captain America	395 F
Crue Ball	395 F
PGA Tour Golf II	449 F
World Cup Soccer (Tecmo)	449 F
Chase HQ II	449 F
James Bond 007	449 F
King of Monster	449 F
Mohamed Ali Boxing	449 F
Tortue Ninja 4	449 F
Tiny Toons	449 F
Fatal Fury	479 F
Flash Back	479 F
Chakan	395 F
Shining Force (Tél.)	
Amazing Tennis (Tél.)	

Pour les news ou autres titres à venir sur marsr appelez-nous.

NEO GEO

Console + Péritel + transfo 1990 F
Console + jeu (jeu imposé) 2490 F

ACCESSOIRES

Memory card	190 F
Manette Néo Géo	390 F

JEUX

Alpha Mission 2	690 F
Magician Lord	690 F
Sengoku	690 F
Base-Ball 2020	690 F
Robot Army	890 F
Eightman	890 F
Trash Rally	890 F
Soccer Browl	990 F
Last Ressort	1 090 F
Mutation Nation	1 090 F
Art of Fighting	1 490 F
Fatal Fury 2	1 490 F
Ninja Commando	1 490 F
Super Side Kick (foot)	1 490 F
Base-Ball Star 2	1 490 F
Sengoku 2	1 490 F
Fire Suplex (Catch)	1 490 F
View Point	1 690 F

Autres informations : nous appeler.

GAME GEAR

GAME GEAR + Compilation de 4 jeux : tennis, foot, columnus, et course de voitures
790 F
Promotion limitée

ACCESSOIRES

Adaptateur secteur	99 F
Gear to Gear	99 F
Loupe	139 F
Master Gear	149 F
Sacoche	199 F
Battery pack	349 F

JEUX

Wimbledon	250 F
Sonic 2	250 F
Prince of Persia	250 F
Alien 3	250 F
Tasmania	250 F
Indiana Jones	250 F
Batman Returns	250 F
Space Invader	250 F
Spiderman	250 F
Terminator	250 F
Olympic Gold	250 F
Kick off	250 F
Senna GP	250 F
Shinobie 2	250 F
Street of Rage	250 F
Vampire	250 F

Autres titres nous appeler.

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. **FERMÉ LE LUNDI AU MOIS DE MAI.** Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO Geo ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

A REMPLIR (INDISPENSABLE)

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

***QUELQUES INDICATIONS :** en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.*

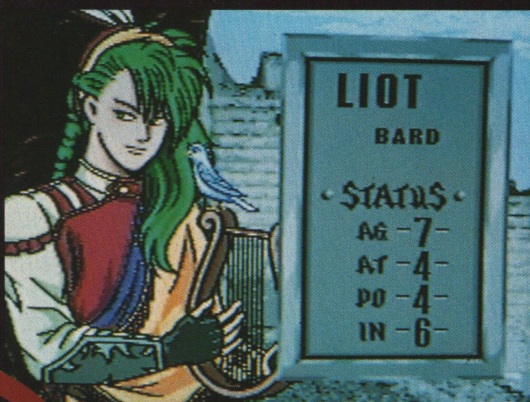
S.P. 05/93

OU EST-ELLE LA PRINCESSE?!?

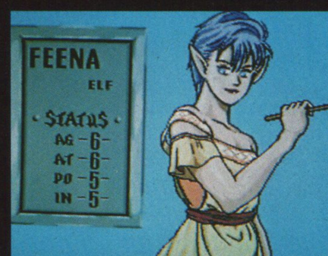


En extérieur, les rencontres seront nombreuses avec des monstres de plus en plus robustes. Abattez, en priorité, les générateurs de monstres! Par la suite, les objets magiques vous donneront des armes bien effiaces contre tous les monstres.

Lorsque l'on parle Dungeon, on pense obligatoirement, du moins les gens bien conditionnés, à Dungeons & Dragons et, par conséquent, de fil en aiguille, aux princesses. Et une princesse, on le sait maintenant, c'est fait pour se faire enlever ou pour s'attacher à son garde du corps. On revient à Dungeon Explorer II pour découvrir, ô surprise, qu'il vous faut secourir un bon roi dont la fille, la princesse, a été enlevée par un horrible méchant. Ca c'est original. Pour accomplir cette quête, vous choisirez votre personnage entre un guerrier, un barde, une voleuse, un chasseur, un magicien, un prêtre, un nain et un elfe! Et voilà, vous savez tout, il ne vous reste qu'à tuer tout ce qui bouge, dans la grande tradition des Gauntlet! A l'assaut!







Une démo CD Rom
personnages qui c
pourrez rencontrer
que vous les recont

Dungeon Exp



Choisissez votre personne, chacun des cinq joueurs si vous jouez à cinq, sélectionnant le sien. En fond, la carte du pays où vous vous promènerez durant cette quête.



Cette araignée est le premier boss d'une longue série. Le premier boss difficile à vaincre se trouvera dans une forêt plus loin, un être mi-femme, mi-arbre, mais en jouant subtil on s'en sort.



DUNGEON EXPLORER II

EDITEUR	HUDSON SOLFT
GENRE	ACTION
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 5 (SIMULTANÉ)
CONTINUE	SAUVEGARDES/PASSWORDS



- des musiques géniales.
- un jeu qui utilise le quintupleur.



- peu de véritable originalité.









toujours aussi belle, avec, en prime, la présentation des omposent l'équipe d'aventuriers. En cours de jeu, vous d'autres personnages qui vous donneront des codes afin actiez plus loin dans le jeu. L'un de ces codes est khenp booie gbpae cagpk aekghf.



lorer II

GRAPHISME — 13
Peut-être la faiblesse du jeu. Les sprites sont soit trop simplistes dans leur dessin, soit brouillon.

ANIMATION — 17
Rien à redire, la gestion des cinq sprites à cinq est impec.

SON/BRUITAGE — 15
Des musiques très bonnes pour des bruitages bidons.

MANIABILITE — 14
On juge parfois mal la position du personnage à cause de cette vue du dessus qui n'en est pas vraiment une.

GLOBAL 84%

Je commencerai par vous dire un truc sur ce jeu: que ceux qui ont joué au premier épisode se l'achètent impérativement, et ils pleureront de nostalgie devant ce super jeu. Pourquoi pleureront-ils? Tout simplement parce que les thèmes musicaux sont des reprises du 1er épisode, que les graphismes sont semblables mais en mieux, et parce que l'animation des personnages a été retravaillée de façon à être parfaite. C'est déja ça, non? Comme si cela ne suffisait pas, le joueur peut choisir parmi 8 personnages différents, plus d'autres qu'il rencontrera en chemin. Encore mieux: on peut y jouer à 5 simultanément et, contrairement à ce que dit TSR, c'est mortellement jouissif. Quant à la démo, elle est parmi les plus belles sur ce support. Achetez-le sinon vous allez pleurer bien davantage que lorsqu'il sera entre vos mains!

GREG 



Un fois encore, la Nec Team était là! Après le Battle Lode Runner (et non pas Lode Runner tout court), il fallait se rattraper, et c'est plus ou moins chose faite avec Dungeon Explorer II, premier jeu se jouant à cinq en CD Rom. Le premier Dungeon Explorer était l'une des premières Hucard! Verdict donc, ce jeu à la Gauntlet est bien, même s'il demande entre les cinq joueurs beaucoup de coordination. Ce n'est pas un jeu d'action pure, et les passages avec pièges le prouvent! Les musiques sont sublimes, l'animation plutôt bonne et seuls, les graphismes restent moyens. Seul, le jeu est tout aussi intéressant et, bizarrement, bien plus facile. On fait le tour des mondes au programme, assez rapidement, même si, en fin de troisième niveau, la difficulté devient plus qu'honnête.

T.S.R. 



Game Gear

J'AI CRU VOIR UN ROBINET!

Et voilà, ça recommence! Une fois de plus, Jerry la souris, embête (et je suis poli!) le gentil Tom. Ce dernier vient de trouver une carte qui semble explicitement indiquer l'endroit d'un trésor! Et comme cette satanée souris est très jalouse et qu'elle ne manque pas une occasion de se faire remarquer, eh bien, elle a tout simplement eu l'idée de partir à la recherche du butin avec la carte du chat! Evidemment, ce dernier ne l'entendant pas de cette oreille, part immédiatement à l'assaut de ce microbe à quatre pattes. S'ensuit alors une véritable course-poursuite où le méchant n'est pas forcément celui que l'on croit, contrairement à ce que l'on peut voir dans le dessin animé qui met en scène les deux héros! Ainsi, vous allez devoir attrapper Jerry, qui profite de sa petite taille pour se faufiler dans les petits recoins. Vous, vous devrez passer au-dessus, sur les plates-formes, et prier très fort pour ne pas recevoir dans la tronche quelque chose qui fait "boum"!



TOM & JERRY



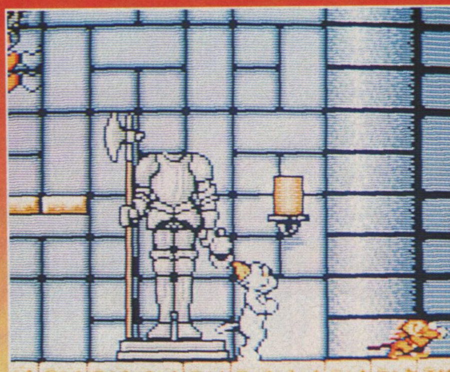
le serpent est aussi très difficile à avoir. Il faut, en fait, sauter très vite par dessus les crânes qu'il lance, de sorte qu'il se les reçoive dans la tronche!



Dans le domaine de la plate-forme, on peut dire que l'on est gâté ce mois-ci! Outre le sublime Mickey II, nous avons à nous délecter de ce Tom et Jerry très plaisants également. L'ambiance "cartoon", surtout lorsqu'on voit Jerry mouliner ses deux pattes de grenouille lorsqu'elle court, est un atout important. De même, les différentes mimiques du chat, quand il se reçoit une bombe sur la tronche ou quand il fait un saut mal réceptionné, sont vraiment réussies et apportent un plus au jeu. Mais comme toute chose, ce jeu a ses défauts. Tout d'abord, sa profondeur de jeu qui reste vraiment faible; on en fait le tour assez rapidement. Ensuite, je pense qu'il aurait été bien de jouer le rôle de l'un ou de l'autre, alternativement. La variété, il n'y a que ça de vrai!

TRAZOM

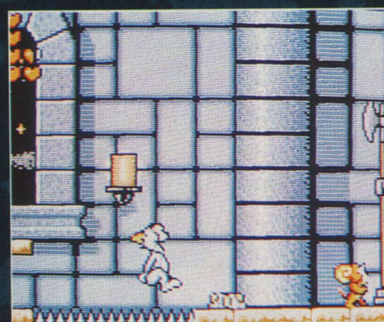
Et voilà, vous vous êtes fait griller comme une simple tartinr!!I ne manque plus que le beurre



Dans le château, même les Armures se mettent à bouger. Attention à votre tête!

TOM ET JERRY

EDITEUR • SEGA
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • FACILE
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
CONTINUES • INFINIS





- Des graphismes superbes!
- Une bonne animation.
- Des gags à gogo.



- Une trop grande facilité.

GRAPHISMES 17
Ils sont beaux du début à la fin. Les meilleurs sur Game Gear!

ANIMATION 15
Le scrolling est bon et sans aucun accroc.

MANIABILITÉ 16
Tom étant bien élevé, il obéit de la façon la plus efficace qui soit à ce que vous lui dites!

SON/BRUITAGE 15
Les musiques et les bruitages sont assez sympas.

GLOBAL 86%



ULTIMA *games*

la première chaine de magasins d'échange et occasion de jeux vidéo

PARIS: 5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86
PARIS (échange)**:** 21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14
LILLE: 72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE: 26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25
MONTPELLIER: Galerie Marchande, Intermarché, 41 av. G. Clémenceau - 34000 - Tél. 67 92 30 06
MULHOUSE: 13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN: 2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20
TOURS: 97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA: 3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS: Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
JUAN LES PINS: 14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE: 40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45
NIMES: 4, rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 76 16 16
BLOIS: 2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

l'échange

21 rue de Turin - 75008 PARIS

métro Europe

Tél. 42 94 97 14

- **L'échange le moins cher de Paris** dans nos vitrines spéciales "Discount échange".
- Prix fixe de nos échanges dans les vitrines "Discount échange" : Séga : 50 F, Super Nintendo : 60 F, Néo Géo : 100 F,Gameboy, Lynx, Game gear, master system et Nec : 50 F.
- Vous avez la possibilité d'échanger des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console.
- Nous échangeons **tous vos jeux** sans restriction.

Cote échange Mégadrive :

	vente	achat
Alisia dragon	290	200
Alien storm	250	150
Aliens 3	290	200
Andre Aggasi Tennis	350	250
Aquatic games	200	120
Arch rivals	250	150
Arrow flash	200	100
Atomic robo kid	200	100
LHX Attack chopp	200	100
Batman returns 2	350	250
Captain america	350	250
Carmen sandiego	200	100
Chuck rock	290	200
Cyber ball	200	120
Decap attack	200	120
Desert strike	290	200
Dinoland	200	120
Dolphin	350	250
Donald Duck QS	250	150
Double dragon	200	100
Dragon's fury	350	250
Dynamite duke	200	120
E-Swat	200	120
F-22 interceptor	250	150
Gain ground	150	50
Galaxy force 2	150	70
Golden axe	250	120
Golden axe 2	200	120
Green dog	250	150
Ind. Johns last crusage	350	250
Jen. Cap. tennis	300	200
Jewel master	200	100
Kid chameleon	300	200
Krusty's fun house	250	150
Lakers vs Bulls	350	250
Lemmings	290	200
Little mermaid	350	250
Mario Lemieux hockey	290	200
Mercs	250	150
Mickey and Donald	350	250
Castle of illusion	290	200
Moon walker	250	150
NHL hockey 93	350	250
Olympic gold	290	200
Paper boy	200	120
Populous	250	150
Predator 2	290	200
Rampart	250	150
Rastan saga 2	200	100
Revenge of Shinobi	250	150
Shadow of the beast	250	150
Shadow blasters	250	150
Shadow dancer	250	150
Side pocket	250	150
The Simpsons	290	200
Sonic	200	100
Sonic 2	350	250
Speed ball	290	200
Spider man	250	150
Street of rage	290	200
Street of rage 2	350	250
Street smart	290	200
Super Monaco GP	290	200
Super Monaco 2	350	250
Super volley ball	290	200
Tale spin	350	250
Taz mania	350	250
Team USA basket	350	250
Terminator	350	250
Terminator 2	350	250
Toe Jam & Earl	290	200
Two crude dudes	290	200
Wonder boy Mons. W.	200	100

Cote échange Super Nintendo :

	vente	achat
Actraiser	200	100
Addams Familly	290	150
Amazing Tennis	350	200
Axelay	390	250
Super scope	390	250
Best of the best	390	250
Bulls vs Blazers	390	250
Buster bros	290	150
Castelvania 4	290	150
Chuck rock	350	200
Contra 3	290	200
Darius Twin	250	100
Desert strike	290	150
D-Force	250	100
Dino city	290	150
Double dragon	290	150
Dragon ball Z	450	300
Drakken	290	150
Earth defense for	200	100
Final fight	250	100
Final fight guy	350	200
Final fantasy 2	350	200
F-zero	350	200
G.F. KO boxing	200	100
Ghouls & ghost	290	150
Goal !	350	200
Gradius 3	200	100
Gun force	200	100
Hat trick hero	290	200
Hole in one golf	200	100
Home alone	200	100
Home alone 2	290	150
Hook	350	200
Human grand Prix	390	250
Hyper zone	200	100
Imperium	200	100
J. Connors Tennis	390	250
Joe and Mac	290	150
Ken 6	390	250
Kiki Kaikai	350	200
King of monsters	350	200
Krusty's fun house	290	150
Lemmings	290	150
Mario Kart	350	200
Mario World	200	100
Mickey Magical Quest	390	250
NBA basket ball Chal.	390	250
NHL hockey 93	350	200
Tetris	390	250
Tortues ninja 4	350	200
Olive et Tom	350	200
Out of this world	390	250
Parodius	350	200
PGA Tour golf	200	100
Pilot wings	350	200
Pit fighter	200	100
Power athlet	350	250
Prince of Persia	390	250
Qbert	200	100
Rampart	200	100
Ranma 1/2	390	250
Ranma 1/2 2	450	300
Rival turf	290	150
Road runner	390	250
Robocop 3	290	150
Rocketeer	200	100
The Simpsons	290	150
Smash TV	200	100
Super Soccer cha.	250	120
Sonic Blastman	450	300
Soul Blazer	200	100
Space Megaforce	390	250
Spiderman & Xmen	390	250
Star Wars	420	250
Street Fighter 2	450	300
Strike Gunner	200	100
Super off Road	200	100
Super Soccer	250	120
Super Tennis	250	120
Thunder spirits	200	100
Valken	390	250
Wing Commander	390	250
WWF Wrestlemania	290	150
Zelda 3	350	200

* pour les échanges Néo Géo, Nec Master System, NES, Game boy, Game Gear, Lynx : **Nous Consultez**

Pour l'échange par correspondance : Veuillez contacter Steeve au 42 94 97 14

Si vous ne trouvez pas votre jeu dans les listes ci-dessus, aucun problème : nous l'échangeons. **Téléphonez-nous.**

l'occasion

5 bld Voltaire - 75011 PARIS

Métro République

Tél. 43 38 96 31

ACHAT OCCASION

- Nous achetons **COMPTANT ou en bon d'achat** tous vos jeux et consoles **au plus haut cours du marché.**

Ex. : Mégadrive francaise ou japonaise complète : **450 F**
Super Nintendo complète : **600 F**
Neo Geo complète : **1290 F**
Game Boy + 1 jeu : **300 F**
Jeux Mégadrive : Street of Rage II, World of Illusion, Desert Strike, Lemings.
Super Nintendo : Ranma 1/2 ou 1/2 II, Mario Kart, Star Wars, Zelda 30.
Neo Geo : Rachat de vos jeux entre **400 et 1000 F.**

Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque **SANS RIEN PAYER**

- Nous reprenons tous vos jeux Mégadrive contre des jeux Super Nintendo **sans rien payer.**
- Tous vos produits que nous rachetons peuvent entrainer immédiatement au magasin des **réductions** sur des produits neufs de votre choix.

VENTE OCCASION

VOUS FEREZ DES AFFAIRES COMME JAMAIS VOUS N'AVEZ VU

CONSOLES

Mégadrive	**490 F**
Super Nintendo	**590 F**
Néo Géo	**1490 F**
Game Boy	**350 F**
Game Gear	**650 F**
Lynx	**650 F**
NEC	**490 F**
NES	**200 F**
Master System	**200 F**

JEUX

Super Nintendo à partir de	**150 F**
Mario, Castelvania 4, Lemmings	**200 F**
Megadrive à partir de	**70 F**
Wonder boy, Gynoug, Golden axe	**150 F**
Lynx, Game Boy, Game Gear à partir de	**70 F**
Nec, Master System, NES à partir de	**50 F**

ACCESSOIRES

Joypad Sega	**49 F**
Pro 2	**69 F**
Game adaptor	**49 F**
Joypad Nintendo	**79 F**
Dyna 1	**99 F**
Adaptateur universel	**49 F**

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

Megadrive

LES OLYMPIADES DU PADDLE!

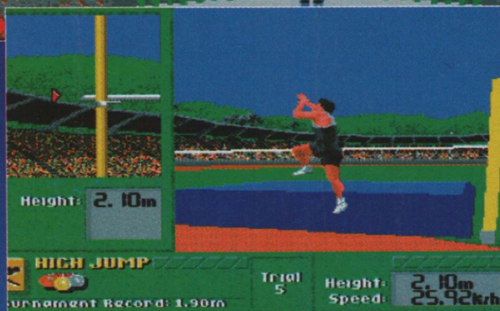
Accolade ne s'est pas vraiment pressé pour développer un jeu de simulation olympique, car Summer Challenge sort presqu'un an après les JO de Barcelone. Pour une fois, on ne pourra pas accuser cette firme d'avoir fait preuve d'opportunisme! Adapté d'un jeu micro, Summer Challenge est un nouveau multi–épreuves d'athlétisme sur Megadrive (après Olympic Games), genre qui ne se fait pas beaucoup sur console alors, que l'on en trouvait énormément sur micro à une certaine époque. On peut d'ailleurs s'attendre à un Winter Challenge d'Accolade pour les fêtes de Noël, j'en mets ma main à couper! En attendant, vous allez pouvoir vous éclater de un à huit joueurs, au cours d'épreuves dont certaines sont inédites comme le hippisme, le canoé–kayak et d'autres hyper classiques comme le lancer du javelot ou le 400 m haies. En tout, huit épreuves vous attendent en mode entraînement ou en mode tournoi, à vous de voir!



SUMMER CHAL



LA CEREMONIE D'OUVERTURE
On attendait un peu mieux pour une ouverture...

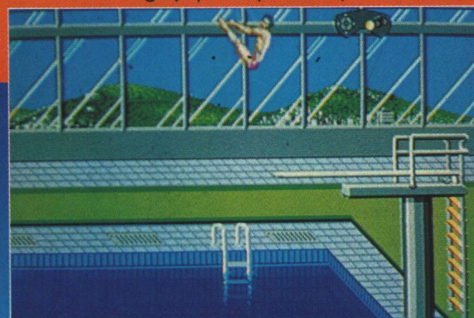


LE SAUT EN HAUTEUR
Encore un classique de la manipulation de boutons qui plaira aux dislexiques. Il faut, en effet, appuyer trois fois sur les boutons: pour l'appel, pour la hauteur et, enfin, pour le passage de la barre.

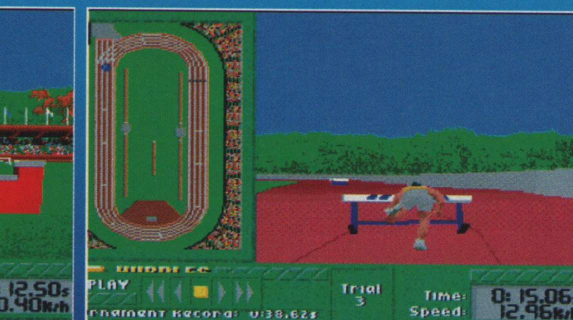
FACE À FACE

SUMMER CHALLENGE CONTRE OLYMPIC GAMES

Facile comme comparaison! Pour une fois, pas la peine de chercher pendant des heures le jeu qui se rapproche le plus de Summer Challenge! Olympic Games était, lors de sa sortie, nouveau et assez bien foutu mais restait très inférieur à ce que l'on attendait d'un multi–épreuves sur Megadrive. Et voilà qu'Accolade nous fourgue un jeu exactement du même niveau, c'est-à-dire inégal, pas toujours très beau et pas assez maniable. Pour moi, il n'y a aucune différence entre les deux jeux car chacun trouvera son compte selon ses goûts, et donc, selon les épreuves. Moi par exemple, je préfère certaines épreuves d'Olympic Gold à celles de Summer Challenge, je pense, par exemple, au tir à l'arc, mieux réussi dans Olympic Gold.







L'OPTION REPLAY

Vous pouvez revoir vos exploits grâce à une option magnétoscope qui vous permettra, par exemple, de vous admirer en train de vous vautrer dans une haie comme Trazom au moment où je prenais le cliché. Forcément, quand on ne fait que de la F1...

SUMMER CHALLENGE

EDITEUR · ACCOLADE
MACHINE · FRANCAISE
GENRE · SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
NOMBRE DE NIVEAUX · 8
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS 1 A 8
CONTINUES INFINIS

LE JUMPING

Tout en 3D pleines, cette épreuve vous fait sauter par-dessus des obstacles. Vous devez guider votre cheval vers les obstacles et sauter au bon moment.

LE TIR A L'ARC

Vous devez tirer douze flèches en temps limité (ne vous pressez pas trop quand même, il faut un minimum de concentration). Un curseur tremblote sur la cible et vous devez le guider et lâcher la corde tendue de l'arc au moment vous paraissant le plus opportun. Concentration et timing au programme!





- Enfin, un nouveau multi–épreuves d'athlétisme sur Megadrive!
- Des graphismes le plus souvent en vraie 3D pour plus de réalisme.



- Des graphismes un peu loupés.
- Un intérêt inégal selon les épreuves.
- Une maniabilité qui fait souvent défaut (manque de précision).

LLENGE



Après le Winter Challenge qui est passé pratiquement inaperçu, voici le soft que l'on peut sans peine considérer comme sa suite: Summer Challenge. Avec un lot d'épreuves variées et souvent bien sympas, le jeu vient directement concurrencer l'Olympic Gold. Le défaut majeur vient de sa réalisation. Bien que les graphismes ne soient pas manqués, on ne se retrouve pourtant pas face à de purs chef-d'oeuvres. La maniabiltié demeure bonne et le réalisme suffisant sans pour cela être fantastique. Un jeu qui vient se classer dans les catégories des programmes moyens, ni bons, ni mauvais. TSR

GRAPHISMES 14

Très inégal. A saluer: l'utilisation des polygones et de la 3D donne du réalisme et de la profondeur. A déplorer: les décors sont moches.

ANIMATION 15

Le résultat est assez excellent car la 3D polygonale est bien animée et le tout est réaliste.

MANIABILITÉ 12

Là aussi, quelques épreuves s'en sortent bien, mais le tout reste peu précis dans les sauts, c'est dommage pour une telle simulation.

SON/BRUITAGE 11

Vraiment pas le point fort de ce jeu. On se croirait sur micro, dix ans en arrière!

GLOBAL 69%

CANOE KAYAK

Il s'agit, ici, de dévaler une rivière ressemblant même parfois à une cascade en moins de temps que ses adversaires. Le seul problème vient du fait que vous devez aussi passer à travers des portes tel un slalom en ski. Il faut souvent anticiper un max et freiner comme des fous pour remonter le courant.





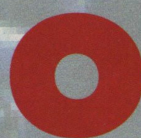
J'adore ce genre de jeu et je trouvais qu'on n'en avait pas assez sur Megadrive. Mais quand je vois le résultat final, je suis un peu déçu. Non pas que Summer Challenge soit nul, il propose, au contraire, des épreuves inédites et a choisi la 3D pleine comme système graphique de jeu. On gagne donc en réalisme et profondeur, mais on perd en beauté graphique et en maniabilité. Dans de nombreuses épreuves (les haies ou le jumping), on appréhende très mal les obstacles. La maniabilité est primordiale dans ce genre de jeu et c'est malheureusement ce qui fait parfois défaut dans Summer Challenge. De même, les épreuves sont inégales, certaines étant très sympas, d'autres carrément nulles! Bref, Summer est un jeu potable, surtout à plusieurs, mais pas assez ludique pour un multi–épreuve, dommage, trois fois dommage! OLIVIER



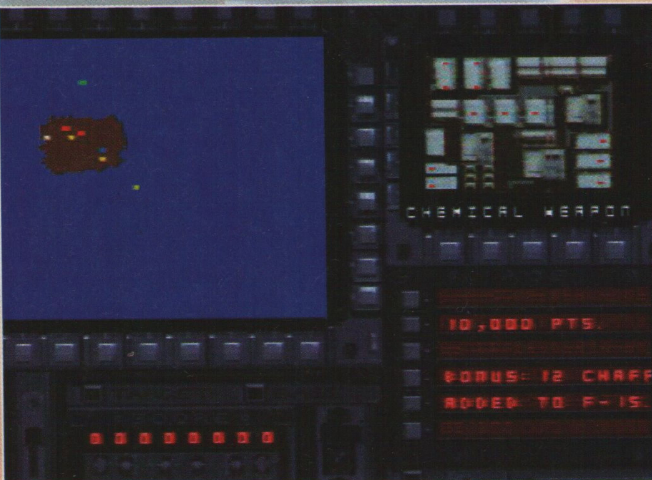
SAUT A LA PERCHE

Cette épreuve vous demandera une grande coordination puisqu'il faut régler plusieurs paramètres pendant la course. A vous de ne pas vous planter, faute de planter la barre au bon endroit!

SI ENGLE, ALORS FAITES LE TAIRE !



On ne s'engage pas dans l'US Air Force histoire de rire. On s'engage pour défendre la veuve et l'orphelin, pour éventuellement lui envoyer un missile ou deux sur la tronche, mais ça, c'est si elle se trouve dans le mauvais camp, pour combattre la tyrannie et défendre la liberté! Voilà pourquoi vous vous retrouvez à bord de votre F15 C Eagle. Avec une bonne cargaison de missiles et un stock de cartouches antichar égal au poids de la Tour Eiffel, vous partez en mission. Votre première mission consiste à faire revenir aux Nations-Unies un pays qui tente le boycotte. Cette première mission est une mission de routine, easy, tout baigne. Après un petit feu d'artifice qui vient vous rappeler que vous êtes le meilleur, vous partez en Libye où là, les choses vont se corser. Le nombre de cibles au sol est prodigieux! On croit rêver! En le mode de jeu air-air et le mode air-sol, il faudra jouer fin et ne pas gaspiller vos munitions. Une fois la mission terminée, retour à la base pour un atterrissage qui ne posera pas trop de problème.

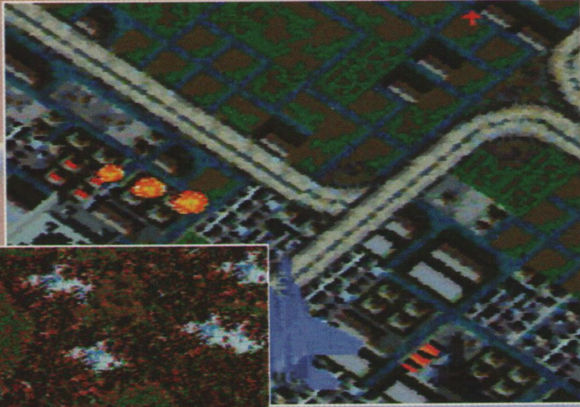




Le détail de la mission. Suivez bien, nous ne sommes pas en cours de maths, ça peut toujours être intéressant. Ici, on vous dévoilera (presque) tout sur vos objectifs à venir.

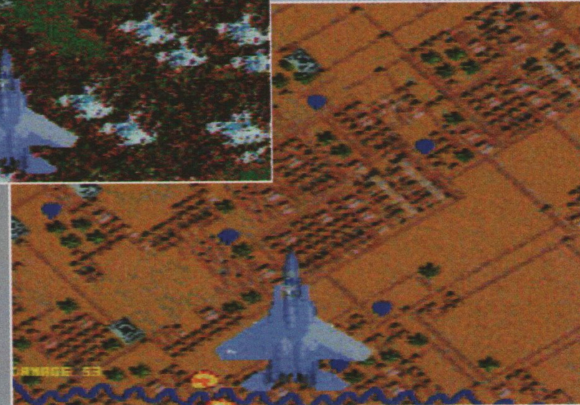
SUPER STRIK

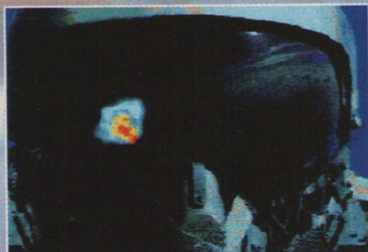




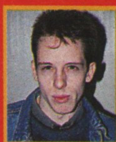








AIR-SOL, même combat qu'air-air, mais pas même décor! Des zooms et des rotations comme on en a rarement vu sur la 16bits Nintendo. Epoustouflant et co, sur différents fonds! Selon la géographie du lieu, le décor change. Bien sûr, le nombre des décors n'est pas illimité, mais ce n'est déjà pas si mal que ça!



On pouvait être inquiet en voyant arriver ce transfuge PC, alors que F15 Strike Eagle III vient de sortir sur micro. Et, c'est une surprise, le résultat est loin d'être décevant. Les programmeurs n'ont pas oublié que la 16bits Nintendo avait des capacités et ils en ont tiré profit. Dans les scènes de combat air-sol, les zooms et les rotations sont hallucinants de beauté. C'est parfait. Les combats air-air ne manquent, quant à eux, pas de pêche et l'on se prend très vite au jeu, même s'il n'a rien à voir avec un simulateur et que l'on est dans le jeu d'action du début à la fin. Les missions sont suffisamment nombreuses et difficiles pour que le jeu possède une durée de vie raisonnable, une durée de vie que les passwords viennent tempérer. Un seul regret, le jeu est un brin répétitif à la longue, mais lorsqu'on est dedans, ça n'a pas d'importance.

T.S.R. 



Le décollage est présent uniquement pour la forme, puisque j'en arrive même à me demander si l'on peut se planter sans le faire exprès.



Avec cette vue radar, repérez l'ennemi et foncez lui dessus! Vous passerez ensuite soit en mode combat air-air, soit en air-sol et ça dépend de quoi? Bien deviné, si la cible est un avion ou une target terrestre!



E EAGLE

Une scène de combat air-air, pour la forme et pour vous faire voir qu'il n'y a rien de compliqué. Vous contrôlez votre assiette, votre altitude et vos tirs. Un oeil sur le radar, en bas à gauche et il n'y aura pas à s'en faire. Allez, on se la fait à la Top Gun



Avant toute chose, il faut bien se mettre en tête que l'on est loin des simulateurs de vol purs et durs de la micro. Ici, ce qui prime d'abord, ce sont les plans rapprochés du sol, lorsqu'on attaque en piqué. On a la sensation de voir des graphismes en fractales, ce qui apporte un réalisme encore plus grand. Pour le reste, c'est-à-dire les combats aériens, on est un peu déçu de constater qu'à part les explosions des Migs ennemis (pour ne pas changer!), cela se résume à bouger son avion pour pouvoir s'en approcher; plutôt monotone et lassant à la longue! Ce ne sont pas les voix digitalisées qui vont toutefois rehausser le tout, pour un jeu qui est finalement très bourrin et très peu simulateur!

TRAZOM 



SUPER STRIKE EAGLE

EDITEUR · MICROPROSE
MACHINE · AMERICAINE
GENRE · SIMULATION/ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES PASSWORDS



- Des zooms et des rotations... je fonds!
- Des bruitages à la hauteur.
- Différents modes de combats.
- La présence de passwords.



- Le jeu devient vite répétitif.

GRAPHISMES — 15
Des avions très bien réalisés et des villes en vues aériennes bien faites.

ANIMATION — 18
Il y a de véritables prouesses dans ce jeu.

MANIABILITÉ — 16
C'est à la fois maniable, sans l'être de trop, un F15 ce n'est pas une trottinette.

SON/BRUITAGE — 16
Les bruitages sont vraiment bons.

GLOBAL 79%

LA CASE DE L'ONCLE TAZ!



Buddy Boar est un conducteur imprudent puisqu'il téléphone en roulant et ne se soucie même pas de ce qui se passe sur la route. Buddy est à éviter absolument car il vous roule dessus et vous transforme en crêpe. N'oubliez pas, pour autant, le feu rouge sur votre droite.

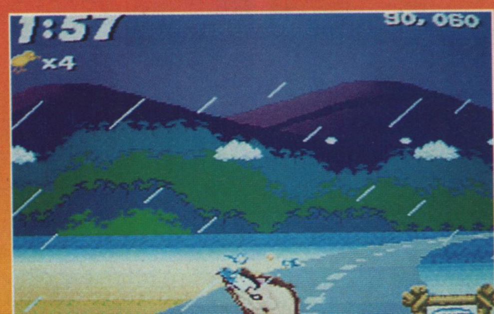
C'est la pleine saison des kiwis en Tasmanie et le hasard veut que le kiwi (l'oiseau, pas le fruit!) soit le mets préféré du diable de Tasmanie, Taz. Eh oui! Vous l'avez reconnu ce bon vieux glouton de Taz, celui qui intervient dans les cartoons de la Warner et qui a déjà fait plusieurs apparitions en guest ou en premier rôle dans des jeux vidéos, toutes consoles confondues. Après ses aventures à la recherche d'un oeuf géant sur Megadrive, le voilà parti à la chasse aux kiwis sur Super Nintendo. Le jeu se déroule d'une manière originale, puisque vous allez guidez Taz sur les routes de campagne qui traversent le pays. Taz devra foncer et prendre les virages sans déraper, histoire de ne pas se manger un arbre. Il devra de même faire attention aux véhicules conduits par Buddy Boar, Bull Gator & Axl, afin de ne pas se faire écraser. Chaque monde est constitué de trois niveaux que Taz pourra terminer s'il a mangé le nombre de kiwis indiqué en haut de l'écran au début du stage. Pour gober un kiwi, il suffit de s'approcher de lui en pleine course et de l'attraper. Il est aussi possible d'attraper des oiseaux bleus ou rouges qui vous donneront des points de vie et du temps supplémentaire. A vous de jouer et n'oubliez pas les feux rouges!



TAZMA



DIDGERI DINGO est un toon d'ACME et vous double de temps en temps en vous tendant un item. Attrapez cet item en pleine course et vous verrez apparaître un bonus comme une tranche de steack revivifiante !





Les premières flaques d'eau que vous rencontrez posent pas de problème mais, dès que l'on avance dans le jeu, ces passages deviennent dangereux. Il faut impérativement sauter par-dessus pour éviter de vous noyer.

Il pleut, il pleut! Et les petits zoziaux volent autour de votre tête: le choc a été rude!



Attention au ptérodactyle qui vole parfois au-dessus de vous. Dès que vous sautez, il vous attrape et vous fait revenir en arrière en vous faisant perdre un temps fou! Le seul moyen pour qu'il vous lâche est de gesticuler dans tous les sens.



Je vous le dis tout net : je suis déçu par cette version de Tazmania. Je m'imaginais un jeu de plates-formes dans la veine de la version Megadrive mais en mieux avec des graphismes somptueux. J'ai les graphismes, j'ai l'esprit cartoon mais je n'ai pas le jeu de plates-formes. Ce que j'ai ? Une course en (fausse) 3D avec des trucs à attraper pour passer au niveau supérieur. Et même si j'y ai joué longtemps car j'avais envie de progresser, le jeu m'a royalement ennuyé et c'est un euphémisme. D'accord, Tazmania est un effort d'originalité mais il faut penser aux 500 balles que vous allez dépenser les mecs ! C'est toujours la même chose, act 1-1, act 2-3, act 3-1 (j'ai arrêté là), on fait courir Taz et on tente d'attraper les kiwis au vol, that's all folks ! Je ne peux croire les gens qui crient au génie en jouant à ce jeu, ils se mentent à eux-mêmes. Dommage car l'animation est sublime (sans mode 7), le réalisme garanti et les graphismes très fins.


OLIVIER

...NIA



Le but du jeu est simple et se résume dans ce cliché: vous devez rattraper des petits kiwis et les manger! Il faut donc foncer, arriver à leur hauteur (sans les doubler) et les choper. Le nombre de kiwis restant se trouve inscrit en haut, à gauche, sous le chrono. Lorsque ce compteur arrive à zéro, vous passez au round suivant.



Sunsoft a voulu créer là un jeu où l'originalité primerait avant toute chose. C'est en effet ce qui se traduit lorsqu'on se met à jouer à TazMania. La réalisation est pourtant en tous points excellente. Ca commence comme Tyni Toons, avec la fameuse musique d'introduction de la Warner en matière de dessins animés, mais ça ne se poursuit pas du tout de la même façon. On se lasse très vite de faire faire au loup tout le temps les mêmes choses. On aurait aimé voir un genre de "melting pot" où l'on aurait retrouvé les phases de plates-formes que l'on connaît sur MD ou GG et les scènes que l'on voit dans ce jeu. Au lieu de cela, la cartouche n'a rien de transcendant. En bref, elle est bien, mais sans plus. Je vous conseillerai plutôt de demander à votre revendeur préféré de vous laisser jouer quelques minutes, histoire de tâter la bestiole! Ensuite, vous pourrez vous décider .

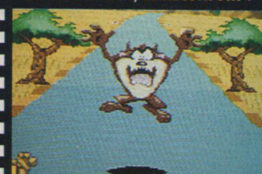

TRAZOM

TAZ DANS TOUS SES ETATS !

IL COURT, IL COURT...



APRES L'EFFORT, LE RECONFORT !



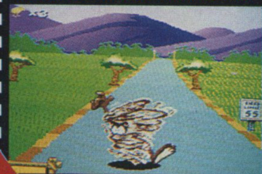
CHAUD LES MARRONS



HELICOPTERE !



ATTENDS QUE J'T'ATTRAPE !



DOING ! DOING !



L'HYDRE A TROIS TETES !



BOUH!



TAZMANIA

EDITEUR · SUNSOFT
MACHINE · JAPONAISE
GENRE · ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 19
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 3



- Un jeu complètement original.
- Des graphismes de cartoon, très fins et colorés.



- Un jeu très lassant.
- Une maniabilité qui déroute parfois.

GRAPHISMES — 15
Très colorés, très fins mais aussi très répétitifs. Pendant, tout le jeu on ne fait qu'apercevoir des décors lointains. Les ennemis changent sans plus.

ANIMATION — 18
Le top du jeu. Pour la première fois sur cette console, on trouve de la fausse 3D de qualité, réaliste et sans aucun ralentissement.

MANIABILITÉ — 15
Après une prise en main, on s'habitue à ce nouveau genre et on manie Taz avec dextérité. Quelques problèmes pour attraper les kiwis, mais c'est là l'intérêt.

SON/BRUITAGE — 14
Des bruitages de cartoons mais rares. Les musiques sont très drôles et entraînantes mais pas d'une qualité exceptionnelle.

GLOBAL 73%

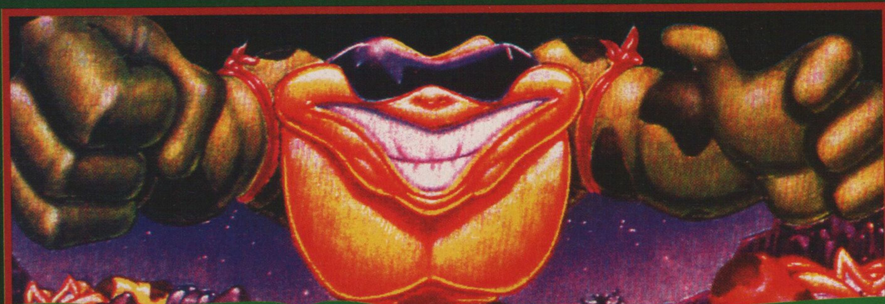


CUISSES DE GRENOUILLES CONTRE SOUPE DE TORTUES !



Voilà comment on traite les ennemis dans Battletoads, des grands coups de poings énormes dans la tronche! Pendant ce temps, y en a qui se planquent dans le coin gauche de l'écran...

Enfin sur Megadrive! Les grenouilles ont mis du temps à arriver, à tel point que les tortues ont débarqué avant! Mais ce n'est pas grave, il est grand temps de rattraper le temps perdu sur Megadrive, d'autant que Rash et Zitz se font un sang d'encre: la Reine Noire vient d'enlever Pimple (le troisième Batteltoad) et la Princesse Angelica. Il va falloir partir à la recherche des deux disparus et, surtout, lutter contre les assauts répétés des hommes de main (en général plutôt des créatures monstreuses) tout en se frayant un chemin dans les dédales de niveaux menant à la Reine Noire. Au programme, des combats à mains nues (les Battletoads étant d'excellents boxeurs), des combats avec des armes récupérées, du "lance cailloux" contre



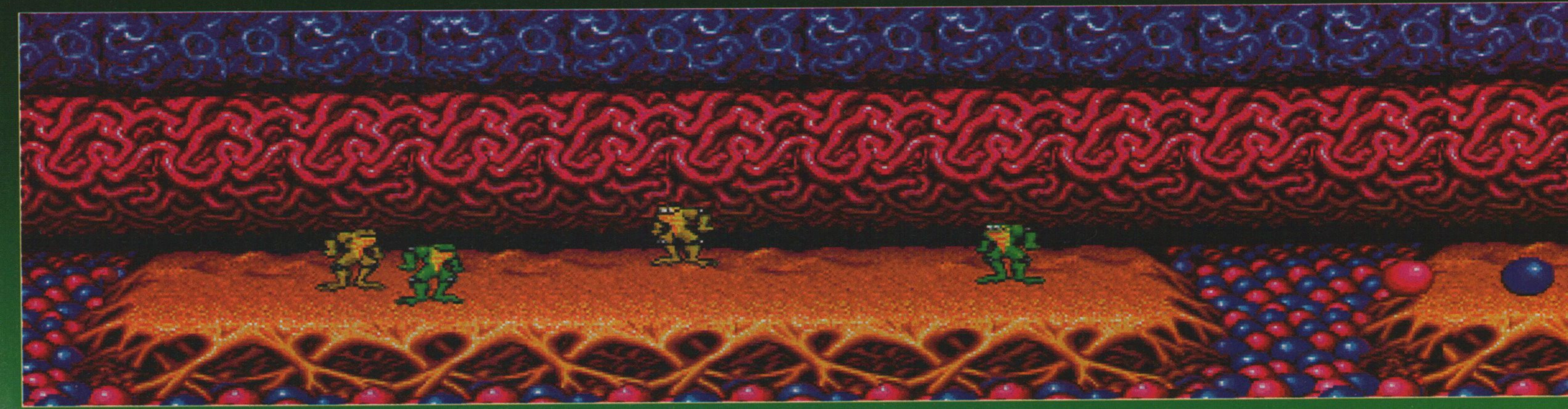
BATTLETO



un boss, une descente au bout d'un filin dans un cratère, et même une course en scooter dans des galeries jonchées d'obstacles qui apparaissent au dernier moment. Scrollings verticaux et horizontaux se suivent et la possiblité de jouer à deux ajoute à cela un piment non négligeable. Par contre, si vous voulez réellement sauver Pimple et la Princesse, ne vous tapez pas dessus mutuellement en mode deux joueurs, merci!



La chevauchée fantastique! Lorsque vous avez assommé un dragon volant, ce dernier vous attend afin que vous vous en serviez comme monture. Sitôt placé dessus, vous pouvez l'utiliser jusqu'au bout du niveau. Ce dernier crache des flammes comme dans un shoot-them-up. Cela ne vous empêche pas de vous servir aussi de votre bâton.







Les Battletoads se font la peur de leur vie face à un monstre gigantesque, dont on ne voit qu'une partie du membre gauche.

BATTLETOADS

EDITEUR • TRADEWEST
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES 3



FACE À FACE

BATTLETOADS CONTRE TMNT THE HYPER STONE HEIST

Une comparaison évidente, ne serait–ce que pour des raisons biologiques: les tortues et les grenouilles sont tout de même assez proches. Les deux jeux dont les héros sont les tortues et les grenouilles sont assez similaires puisqu'il s'agit de baston, seul ou à deux simultanément. Ces jeux sont pourtant de qualité différente. Autant Battletoad est bon, mais plutôt moyen, autant TMNT est fabuleux. Autre point de discordance: Batteltoads n'est pas constamment axé sur le beat–them–up puisqu'il propose des niveaux variés à scrollings verticaux, des passages en skooter, etc. Plus de variations et de plates–formes dans Battletoads (un plus donc) mais moins de qualité que dans TMNT qui termine loin devant techniquement. A vous de voir, selon vos goûts du moment.





• Des niveaux variés.
• On peut jouer à deux et se taper dessus!



• Des graphismes inégaux.
• Une maniabilité pas toujours très heureuse!

OADS



On attendait ce jeu avec impatience et l'on est un peu surpris par la qualité moyenne de ses graphismes et des petits problèmes de maniabilité. Bien sûr, il ne faut pas se fier aux premiers écrans qui ne sont pas superbes (le premier niveau est même carément moche!) Après, cela reste inégal, mais certains niveaux sont superbes. De plus, on peut jouer à deux simultanément et se rouer de coups, c'est follement amusant! Pour finir les côtés positifs de Battletoads, sachez que les niveaux sont très variés, avec des actions différentes et des scrollings qui changent. Mais cela suffit–il à rattraper des graphismes inégaux, des couleurs qui bavent et un manque certain d'ennemis et de sprites à l'écran? Je reste quelque peu sceptique, tout en continuant à bien m'éclater à Battletoad auquel on reste attaché jusqu'à le terminer; c'est quand même bon signe même si l'on attendait mieux.

OLIVIER

Depuis le temps qu'on les attend sur SFC, les voilà qui, entre-temps, débarquent sur MD. Ce jeu n'est pas une création originale puisqu'il reprend le jeu sur Nes, en l'améliorant énormément du point de vue réalisation. Et pourtant, même si c'est bien supérieur à la NES, le jeu n'est pas superbement beau, contrairement à un Turtles ou un Streets of Rage2. Mais ce ne sont pas les graphismes qui font la force de ce Battletoads, c'est d'une part l'animation soignée, la maniabilité hors-pair de votre personnage (vous pouvez vraiment en faire ce que vous voulez) et, surtout, deux points importants désormais dans l'univers des jeux: une difficulté très bien dosée (on ne le finit pas en un après-midi), et des situations extrêmement variées. Alors voilà, ce n'est pas un super jeu, ce n'est pas un Shining Force (promis, j'arrête d'en parler), mais bon, s'il vous reste des sous, pourquoi pas? A vous de voir, surtout qu'on peut y jouer à deux.

Greg



GRAPHISMES — 14

Un peu brouillons lors des premiers niveaux, les graphismes des décors s'améliorent au cours du jeu. On aurait aimé des sprites plus jolis.

ANIMATION — 15

Ca va très vite lors de certains niveaux et ce n'est jamais ralenti. Par contre, les sprites ne sont pas légion, ceci expliquant cela.

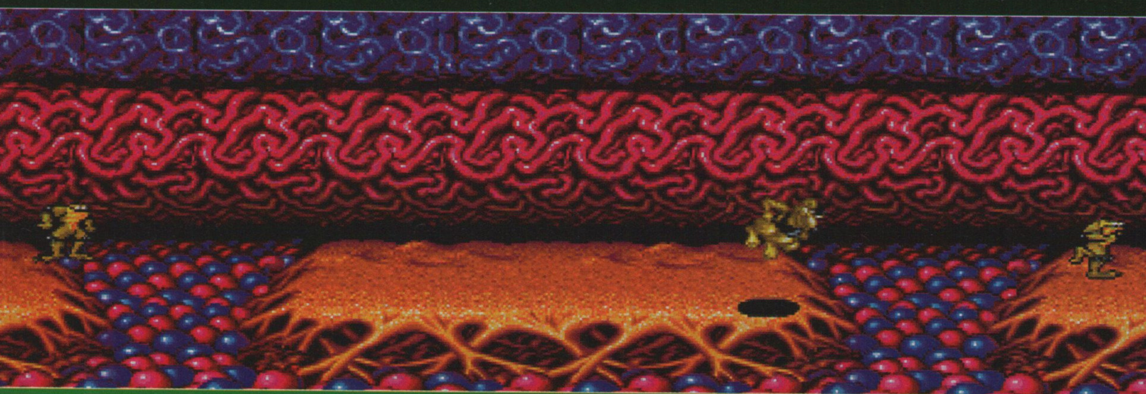
MANIABILITÉ — 13

Des difficultés pour frapper au bon moment et à l'endroit exact. On n'a pas toujours l'impression de contrôler notre grenouille à 100%.

SON/BRUITAGE — 16

Une bonne qualité et des thèmes très à propos dans le jeu. Les bruitages sont, par contre, un peu moins réussis.

GLOBAL 74%



MY NAME IS RENE!



La présentation, avec le rocker en moto. Ah que coucou!



MR K n'arrête pas de vous narguer depuis le début, à la façon de Chainman dans Pit-Fighter! Je crois que c'est sons frère!



Une fois de plus, la ville de New York est en proie à de graves problèmes! Les luttes intestines entre bandes rivales sont de plus en plus fréquentes, et surtout de plus en plus violentes. Personne, et surtout pas les autorités compétentes, ne sont en mesure d'enrayer cette maladie, qui pourrait se propager dans tout le corps des Etats Unis. Personne? En sommes-nous bien sûr? Eh bien, non! Et pour une fois, on est content de ne pas avoir raison. Car, figurez-vous qu'un candidat au suicide s'est proposé pour se lancer dans la lutte contre le gangstérisme, en allant, comme un Géant, défier tous ces rebus de la Société! Il faut dire qu'ils est sourd, et qu'il n'a donc pas entendu tous les avertissements qu'on lui donnait. Et d'ailleurs, mieux vaut qu'il frappe comme un sourd, il en aura besoin!

RENEGA



Sur cette plate-forme qui surplombe les rails des chemins de fer, pas mal d'olibrius vous attendent de pied ferme. N'attendez pas qu'on vous dise de frapper surtout!

Taito, ce mois-ci, nous a concocté deux morceaux d'anthologie. Un sur Megadrive, avec Chase H.Q. II, et Renegade sur Master. Bien que ce dernier soit de moins mauvaise facture que ce qu'on aurait pu penser au premier abord, je conseillerai tout de même aux programmeurs de chez Taito de s'en tenir à l'Arcade! Par respect pour l'environnement ludique! Renegade est somme toute un jeu moyen, bien qu'il offre pas mal de qualités, notamment quand on envoie des pêches à son adversaire. De plus, sa non-linéarité et sa variété dans l'action, apporte un petit plus non négligeable, il faut parfois choisir la bonne porte pour ne pas revenir en arrière! Le problème vient du fait qu'il faille toujours inverser les commandes par rapport à sa position. Un peu lassant. Autrement, c'est assez correct!



TRAZOM 



L'un des Boss se croit très fort. Essayez plutôt de le faire tomber, vous ne gaspillerez pas vos forces!

Dans le port d'Amsterdam, y'a des loubards partout..."

RENEGADE

EDITEUR · TAITO
GENRE · ARCADE
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES · 3



Lorsque vous faites tomber un ennemi, n'oubliez pas de lui asséner quelques bons coups dans la gueule, pendant qu'il est à terre!







- Le bruitage des coups est vraiment bien rendu!
- Le jeu n'est pas linéaire.
- Beaucoup d'ennemis.



- Des graphismes moyens.
- Il faut inverser les commandes par rapport à la position des ennemis.
- Effacements de sprites.

ADE



Dans le métro, c'est tout aussi stressant avec ou sans loubard! Mais avec, quand même, ça donne à réfléchir! Rentrez leur dans le lard, et puis basta.



RENEGADE CONTRE DOUBLE DRAGON

Ce sont pratiquement les seuls jeux de baston de la Master System si l'on excepte Street of rage, le petit dernier. La comparaison est donc un peu forcée! Dans Double Dragon, l'avantage indéniable est qu'il se joue à deux simultanément! Ce qui n'est pas le cas de Renegade, puisqu'il faut attendre sagement son tour pour pouvoir se défouler. De plus, Double Dragon possède des graphismes aux couleurs un peu plus chatoyantes. A contrario, on a l'impression que Renegade est passé à la machine! Mais il est vrai que ce dernier a, pour lui, d'avoir une profondeur de jeu un peu plus grande, puisqu'il n'y a pas d'avancée linéaire. Au total, on arrive à égalité!



GRAPHISMES
Certains sprites sont sujets à quelques effacements assez désagréables.



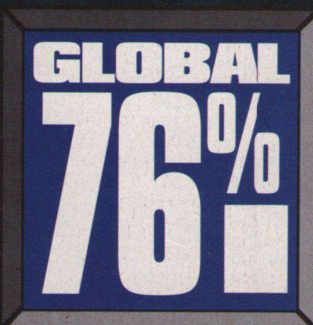
ANIMATION
C'est bon, mais sans plus. Pas d'accroc majeur en tout cas.



MANIABILITÉ
Un petit peu énervant au niveau de l'inversion de commandes, mais on s'y fait.



SON/BRUITAGE
Les musiques sont très "8 Bits", et les bruitages bien rendus.



MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

AMAZING TENNIS	**449,00**	**HOME ALONE**	**249,00**	RAMPART	399,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	**249,00**	**INDIANA JONES**	**249,00**	ROAD RASH II	385,00
ATOMIC RUNNER	**299,00**	JAMES BOND 007	395,00	RUGBY II	TEL
BATTLE TOADS	385,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIDE POCKET	385,00
BART SIMPSON	**299,00**	JOHN MADDEN 93	385,00	**SLIM WORLD**	**299,00**
BIOHAZZARC BATTLE	345,00	LEMMING	385,00	**SPLATTER HOUSE II**	**299,00**
BOND 007	385,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPLATTER HOUSE III	425,00
BULLS VS BLAZERS	**385,00**	**LITTLE MERMAID**	**299,00**	**SUPER HIGH IMPACT**	**299,00**
CAPTAIN OF AMERICA	395,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	MUHAMMAD ALI	449,00	SUPERMAN	385,00
CHIKI CHIKI BOY	**385,00**	PISTOLET MENACER		**SUPER SMASH TV**	**299,00**
COOL SPOT	**385,00**	+ cartouches 6 jeux	469,00	TALE SPIN	385,00
CRUE BALL	**299,00**	MICKEY CASTLE	249,00	TAZMANIA	389,00
CRYING	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	T2 : ARCADE GAME	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	NHL PA HOCKEY	369,00	THUNDER FORCE IV	385,00
EX MUTANT	385,00	OUTLANDER	395,00	TINY TOON	385,00
FATAL FURY	TEL	OUT OF THIS WORLD	385,00	TITI ET GROS MINET	385,00
FLASHBACK	385,00	PGA GOLF II	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
G LOC	385,00	POWER ATHLETE (Deadly Moves)	465,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
GRAND SLAM	299,00	POWER MONGER	385,00	X MEN	395,00
GREEN DOG	**299,00**	**RISKY WOOD**	**299,00**		

MEGA PROMO !

SONIC 2	**299 F**	**STREET OF RAGE 2**	**379 F**
BLOCK OUT	99,00	KLAX	149,00
ALIEN 3	299,00	KID CHAMELEON	190,00
ALISIA DRAGON	199,00	LAND STALKER	379,00
ATOMIC ROBOKID	149,00	MASTER OF MONSTERS	129,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MERCS (cartouche française)	149,00
BADOMEN	149,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BATMAN RETURN	329,00	OUTRUN 2019	199,00
BUBSY	379,00	RAMBO 3	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	ROAD RASH	199,00
DARIUS II	190,00	SAINT SWORD	179,00
DICK TRACY	199,00	SONIC	150,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	STIDER (cartouche française)	199,00
DONALD QUACK SHOT	150,00	SWORD OF SWODAN	99,00
EA ICE HOCKEY	199,00	THUNDERFORCE III	259,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	THUNDER PRO WRESTLING	190,00
F1 CIRCUS	190,00	TOKI	199,00
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	129,00	TOE JAM EARL	149,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
GYNOUG	199,00	UNDEADLINE	190,00
HELL FIRE	190,00	VERITEX	149,00
J MADDEN 92	199,00	WONDERBOY 3	150,00
JORDAN VS BIRD	295,00	ZERO WING	149,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	1 990 F
NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F MAXI au choix	2 490 F
MANETTE	450 F
MEMORY CARD	199 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	**590,00**
BURNING FIGHT	690,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	1490,00
FOOTBALL FRENZY	990,00
GHOST PILOT	**590,00**
KING OF MONSTER II	1290,00
LAST RESORT	1290,00
MAGICIAN LORD	**590,00**
MUTATION NATION	1190,00
NAM 1975	**590,00**
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	**590,00**
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	1490,00
WORLD HEROE II	**1490,00**

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

MICKEY MOUSE 2 199,00 — SONIC 2 199,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

GENIAL
LE CDX PRO 449 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

MEGA CD

MEGA CD	1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix	2 390 F
MEGA CD 2 + CDX PRO + Wonderdog	2 490 F

MEGA CD JAPONAIS		MEGA CD USA	
4 JEUX EN 1	489,00	BATMAN RETURN	449,00
AFTER BURNER III	489,00	CHUCK ROCK	449,00
BLACK HOLASSAULT	450,00	COBRA COMMANDO	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	DARK WIZARD	449,00
ERNEST EVANS	299,00	DUNGEON MASTER	449,00
FINAL FIGHT	489,00	ECCO LE DAUPHIN	449,00
HEAVY NOVA	299,00	HOOK	449,00
PRINCE OF PERSIA	450,00	INXS : Music video	549,00
RAMNA 1/2	**489,00**	JAGUAR XJ 220	449,00
ROAD BLASTER	489,00	KRISS KROSS	549,00
SOL FEACE	290,00	MONKEY ISLAND	449,00
SUPER LEAGUE	450,00	NIGHT TRAP	495,00
THUNDER STORM FX	450,00	RISE OF THE DRAGON	449,00
TIME GAL	489,00	SEWER SHARK	549,00
WONDER DOG	450,00	SHERLOCK HOLMES	449,00
		WOLF CHILD	449,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (jeux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : .... **Prénom** : ....
Adresse ....
....
Code Postal :.......................... **Ville** :..........................
AGE : .... **Téléphone :** .... **signature** (parents pour les mineurs)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐
SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME BOY ☐
SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐ GAME GEAR ☐

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 35 F ☐ Carte bleue

*CEE - DOMTOM : cartouches 40F consoles : 90F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE : ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Numéro :
Date de validité :
Signature :

Prix valables sauf erreur d'impression pendant le mois d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

BALLADE DANS LES SEPT ILES DE L'ARC EN CIEL !

La saga Bubble Bobble continue sur Master System! Je vous rappelle que la saga a commencé par le jeu "Bubble Bobble" dans lequel les deux personnages principaux étaient des petits dragons cracheurs de bulles. A la fin des 100 niveaux, les dragons se transformaient en deux personnages rondouillards, les frères Bubble et Bobble. Dans Rainbow Island, les deux frères prennent des vacances bien méritées sur un archipel d'îles, les Iles Arc-En-Ciel. Mais les forces du mal qu'ils avaient pourtant vaincues dans le premier épisode, reviennent à l'attaque et menacent sérieusement la vie sur les 7 îles de l'Arc-En-Ciel: l'eau, autour des îles, monte mystérieusement et menace de tout engloutir. Cette fois, c'est Bubble qui va intervenir, seul contre tout un nouveau vestiaire d'ennemis à base d'animaux, de jouets et autres loufoqueries. Son arme: les arcs-en-ciel qu'il peut lancer sur ses ennemis et même utiliser pour progresser vers le haut; car dans Rainbow Island, il s'agit de monter encore et toujours ; on est en présence d'un jeu de plates-formes vertical, ce qui est rare! Chacune des sept îles est à délivrer, en passant par quatre niveaux et en venant à bout d'un boss de fin. Dans chaque île, vous devez aussi trouver une pierre précieuse. A la fin du jeu (lorsque vous vous êtes mangé les 28 niveaux et les sept boss!), si vous possédez les sept pierres dont les couleurs sont celles de l'arc-en-ciel, vous aurez droit au stage–bonus, le special Bubble Bobble world... Attention, néanmoins, à ne pas perdre de temps dans vos recherches car l'eau monte!





RAINBOW

FACE À FACE
RAINBOW ISLAND CONTRE BUBBLE BOBBLE

J'aurais bien comparé Rainbow à New Zealand Story mais il est nécessaire de revenir au premier épisode de la saga Bubble Bobble, même si le jeu date un peu. Les deux jeux se ressemblent par leur ambiance et leur côté plates-formes mais sont différents sur bien des points. Rainbow est une vraie progression (plates-formes verticales) alors que Bubble est davantage un jeu d'action sous forme de tableaux (jeu de plateaux). Graphiquement, Rainbow est plus joli, varié et coloré. En ce qui concerne la maniabilité, les deux se valent. Par contre, on peut jouer à deux simultanément à Bubble, ce qui n'est pas le cas pour Rainbow. Enfin, l'intérêt ludique ne parvient pas à départager les deux jeux: y en a des qui préfèrent Bubble et d'autres qui ne jurent que par Rainbow, ben ouais! Ce n'est alors qu'une question de goût. Moi, je préfère Rainbow Island.

ARC-EN-CIEL OU ESCALIER?

L'arc-enciel est votre arme principale mais aussi votre moyen de locomotion le plus utile pour vous élever vers la fin du niveau. Vous pouvez, bien sûr, sauter de plate-forme en plate-forme mais certains passages vous demanderont, obligatoirement, de grimper sur vos arcs-en-ciel. A la chaîne, cela va même beaucoup plus vite.



Ce jeu m'a toujours enthousiasmé sur micro ou console et cette version n'a pas diminué cet enthousiasme. A mon avis, ce jeu est l'un des tous meilleurs dans le genre sur Master. Le problème est que le principe de jeu peut ne pas plaire à certains joueurs, renseignez–vous donc. Techniquement, c'est réussi: des couleurs partout, des graphismes simplistes mais superbes, une animation fluide. J'ai surtout été très surpris par l'utilisation ultra agréable des arcs-en-ciel, ce qui n'a pas toujours été le cas dans d'autres versions. Pas de problème de maniabiltié donc, mais le jeu m'a semblé trop facile pour la bonne et simple raison que les continus sont infinis, bad! En fait, on peut jouer à ce jeu sans s'arrêter, en montant encore et encore. Pour profiter pleinement de Rainbow, il ne faut pas lésiner sur la recherche d'items (surtout les 7 pierres précieuses). Un bon jeu de plates-formes qui n'atteint pas les sommets des Mickey mais qui plaira aux fanas du genre.

OLIVIER

ISLAND

Après la Nintendo 8bits, c'est au tour de la Master System de recevoir Rainbow Island, alias Bubble Bobble 2. Premer avantage pour la Master, sa palette de couleurs, bien meilleure que celle de la Nintendo. Le jeu est, en outre, très bien animé et, même s'il date un peu, disons après la Renaissance, certains s'y amuseront tout de même. Cependant, à moins d'être un nostalgique ou un débile profond, on ne peut que lui préférer des jeux comme Astérix, Tazmania, Mickey 2, Sonic 2 etc... J'ajouterai que le jeu a aussi comme défaut d'être ultra facile, si facile qu'il devient ennuyeux après 20 minutes de jeu. Rainbow Island est à conseiller aux véritables débutants, ou bien aux joueurs/joueuses entre 6 et 8 ans qui trouveront ce challenge arc-en-ciel tout à fait honorable.

T.SR.







RAINBOW ISLAND

EDITEUR • SEGA
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE • 2 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 28
CONTINUES • INFINIS





- Des graphismes mignons et colorés.
- Une jouabilité réussie.
- Un jeu non disponible en France sur Megadrive.



- Des continus infinis.

16 **GRAPHISMES**
Sobres mais efficaces! Les graphismes sont superbes pour une 8 bits, même si les décors ne sont pas vraiment hyper fournis. Très coloré.

16 **ANIMATION**
C'est fluide et les sprites ne ralentissent, disons, pas trop!

16 **MANIABILITÉ**
Les arcs-en-ciel sont faciles à utiliser et le personnage répond bien.

12 **SON/BRUITAGE**
Pas de prouesse technique mais on retrouve (à peu près) les thèmes originaux.

GLOBAL 71%

AIE V'GAT ZEU PAWER !


La Smart Bomb permettra à Jim d'atteindre tous les ennemis présents à l'écran. Un moyen simple de détruire des ennemis à distance mais la quantité est malheureusement limitée.

Jim est le genre de héros qui ne se pose pas des tonnes de questions, il fonce droit devant ce qui lui cause souvent des problèmes. C'est que Jim Power est un héros musclé, armé et au look Rambo de l'an 2000 ! Les concepteurs de chez Loriciel (des français, soit dit en passant) ont donc pris la décision de vous faire intervenir dans la vie de Jim pour tenter de le ramener dans le droit chemin: celui de la raison et de la réflexion. Vous allez apprendre à jouer à un jeu d'action et de tir, sans forcément foncer dans le tas, comme vous en avez l'habitude. Il va falloir doser, progresser lentement et se méfier de tous les pièges qui vous attendent. Et même si vous avez envie de courir, ce qui est possible, soyez bien sûr qu'un ennemi ne vous attend pas en embuscade quelque part.



N'oubliez pas non plus de récolter toutes les clefs du parcours car certains passages en demandent pour vous laisser passer. Jim Power est un jeu de progression en vue de profil qui place la barre très haut en ce qui concerne les réflexes et l'esprit d'obersvation. A vous de jouer donc, les pros du paddle...

JIM PO



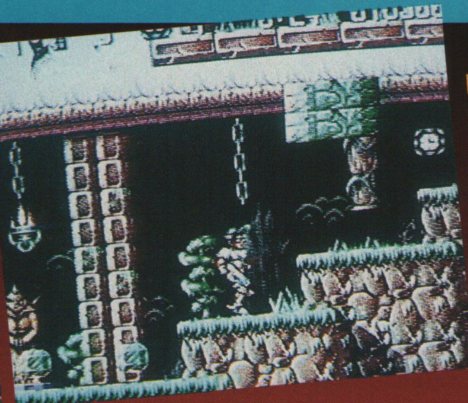
JIM POWER CONTRE SHADOW OF THE BEAST

Une comparaison un peu hasardeuse pour certains mais pas pour moi, car j'ai joué longuement aux deux jeux et les similitudes sont plus nombreuses que les différences. Shadow of the Beast est davantage un jeu d'action/aventure car les chemins possibles sont nombreux. Dans Jim Power, un seul chemin, une seule cause : avancer et tuer ! Mais il ne faut pas oublier de prendre son temps et d'étudier les pièges avant de les passer. Et c'est là que les deux jeux se rejoignent. Par contre, là où les deux jeux s'éloignent, c'est à propos de la qualité ludique et technique. Shadow est 100 fois meilleur que Jim Power: graphiquement, c'est le jour et la nuit. L'intérêt ludique est bien plus avancé dans Shadow que dans Jim Power. Par contre, les deux jeux sont aussi difficiles à terminer mais Shadow est moins stressant, beaucoup plus maniable. Shadow gagne donc haut la main !




Ce passage est surprenant car, pour la première fois, des ennemis vous bombardent par le haut de l'écran. Ne foncez pas tête baissée, allez y doucement.



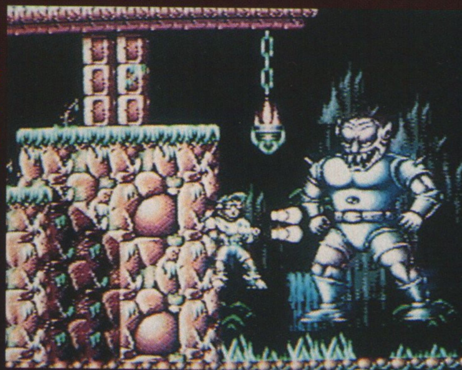


Ne boudez pas les clefs qui se trouvent sur votre chemin (même s'il faut risquer des points de vie) car elles vous permettront d'ouvrir des passages. Sans les clefs, vous ne pourrez pas progresser.

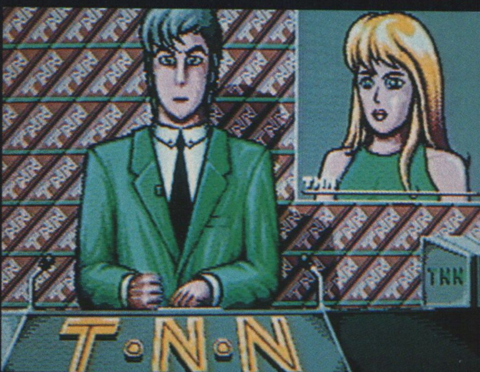


Ben c'est pas cool les gars! Autant ce jeu était un HIT sur micro, autant sur Nec c'est pas la joie. Pas du point de vue réalisation, oh que non! Elle est sublime la réalisation: des graphismes très colorés, une animation très décomposée, des musiques qui rythment bien l'action, bref tout va bien de ce côté-la! Mais alors du point de vue maniabilité c'est pas cool du tout! Le bonhomme réagit vite mais mal. Par exemple, les sauts sont incontrôlables; impossible de rester immobile puis de sauter vers la droite, tout ce que vous allez faire c'est de glisser et de vous viander la tête dans un pieu. Et déjà que le jeu est assez hard normalement, c'est pas la joie, lorsque la manette vous plante un couteau dans le dos et que vous mourez bêtement. Ne soyez quand même pas dégoûtés, car ce jeu s'adresse aux plus balaises d'entre vous, avec un handicap en plus!

GREG



Un boss qui ne vous touchera pas si vous restez dans le coin gauche de l'écran, en ne cessant jamais de tirer







WER



Ce squelette n'est pas un anonyme du jeu mais bel et bien Jim après avoir perdu la vie. Chaque fois qu'un ennemi touche Jim, il perd une vie. Il n'en possède que quatre au début du jeu, et même s'il peut récupérer des 1UP, l'absence d'option continue rend le jeu très difficile.



On ne nage pas vraiment dans l'allégresse en ce moment en ce qui concerne les jeux sur CD Rom NEC et Megadrive. On se tape des conversions de jeux micros (comme c'est le cas ici) ou des jeux complètement ratés (genre Annet Again ou Wolfchild sur Mega CD). Pas de quoi admirer ce qui constitue pourtant le support ludique du futur. Mais prenons notre mal en patience et analysons les défauts de Jim Power en espèrant mieux pour la prochaine fois... Les couleurs ne sont pas à l'avantage d'une console comme la NEC, le genre de jeu non plus: il s'agit d'une vulgaire progression en vue de profil avec un seul chemin possible. L'animation est, par contre, excellente et fluide. Mais c'est surtout la maniabilité qui m'a dégouté de jouer à ce jeu : le personnage ne répond pas toujours comme on le voudrait et l'on perd des vies à cause de la maniabilité et non d'une faute personnelle. Comme il n'y a pas de continue, on est largement écoeuré au bout d'une heure de jeu



OLIVIER

JIM POWER

EDITEUR · LORICIEL
MACHINE · SUPER CD ROM 2
GENRE · ACTION
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
NON





- Une animation fluide.
- La durée de vie est illimitée (un jeu pour les pros!).



- La maniabilité du personnage est nulle !
- Le jeu n'est pas original.
- Pas de continus...

GRAPHISMES — 13
Les couleurs ne sont pas vraiment géniales et les décors sans profondeur. Mais on a déjà vu pire sur la machine.

ANIMATION — 15
La fluidité est de mise et les différentiels présents au rapport mais l'animation fait davantage penser à un jeu micro.

MANIABILITÉ — 10
On se demande si les développeurs ont vraiment testé leur jeu tant ce dernier est difficile.

SON/BRUITAGE — 14
On ne peut vraiment pas se plaindre car la qualité CD des musiques est au rendez-vous.

GLOBAL 54%

Super Famicom

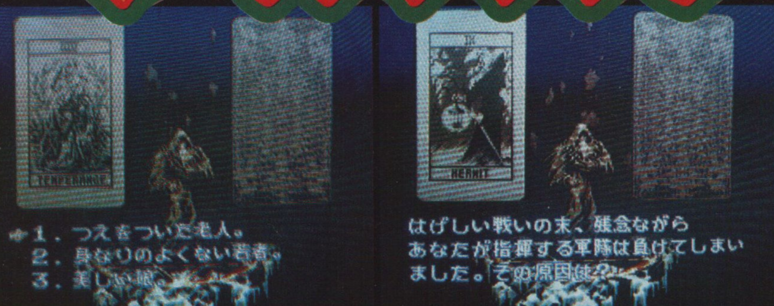
Un coup d'oeil sur les combats durant lesquels il est possible d'utiliser des sorts. Les noms des sorts sont en japonais, mais on comprend à la longue... à vous d'être patient.



Ogre Battle

PRENDS-TOI EN MAIN, C'EST TON DESTIN !

Ah! La stratégie! Quoi de plus beau, de plus noble, de plus prenant? Bien d'autres choses, certes, mais bon, ce n'est pas si mal que ça la stratégie... Surtout lorsque l'on y rajoute un brin d'héroic fantasy! Ah! Ah! C'est là le côté séducteur! Imaginez un instant, mais rien qu'un instant, je ne vais pas vous prendre tout votre temps, que vous êtes un petit seigneur à la tête d'une aussi petite armée. Jusque là, vous me suivez. Il arrive un jour où il faut vouloir agrandir son royaume et écraser les états voisins que l'on décrète mauvais, avec deux ou trois prétextes débiles en poche, du genre, "vous n'avez pas la même couleur de peau", ou bien encore "votre dieu n'existe pas". Bref, quelque chose de bien primitif. C'est alors que vous vous lancez dans une guerre de conquête où il vous faudra donner l'assaut à des villes, composer des armées bientôt gigantesques, recruter des troupes et savoir quand attaquer... Vous voilà devenu stratège et chef de guerre, à vous de jouer, votre destin est entre vos mains!



La partie du jeu la plus amusante: le début! On vous tire les cartes de votre destinée! A chaque carte, plusieurs choix s'offrent à vous, tous ces choix étant en japonais bien entendu. Sinon, ça ne serait pas drôle. Conclusion, on ne pige absolument rien à moins de s'appeler Greg, et si vous ne possédez pas un exemplaire de Greg pour vous assister dans cette partie du jeu, contentez-vous de regarder.



Selon Greg, ce jeu est génial, fabuleux et mérite au moins 80%. Je suis, pour ma part, bien moins enthousiaste. Premièrement, il y a beaucoup trop de japonais dans le jeu, malgré ce que peut dire Greg. Si vous n'êtes pas patient et que vous ne comprenez rien au japonais, laissez tomber. Secondo, si l'on avait mis des chars et des avions à la place de ces loups, chevaliers, gnomes etc... le jeu ne plairait pas. Ce qui séduit, c'est le thème de l'héroic-fantasy, bien mieux exploité dans un Dungeon Explorer II sur NEC par exemple. Enfin, l'aspect tactique est ultra élémentaire et ne pourra pas satisfaire les tacticiens les plus habitués aux véritables wargames. Alors, soit vous vous mettez au japonais, soit vous allez voir autre part.



TSR

VU ET DISPO CHEZ TOP GAMES

OGRE BATTLE

EDITEUR • QUEST
GENRE • STRATEGIE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES





• Heroic-fantasy et wargame, un mélange sympa.



• Beaucoup trop de japonais.
• Un aspect tactique qui demeure limité.

GRAPHISMES 15
Des sprites bien jolis et assez nombreux.

ANIMATION 15
Peu mise à contribution. Le peu qu'il y a est bien fait.

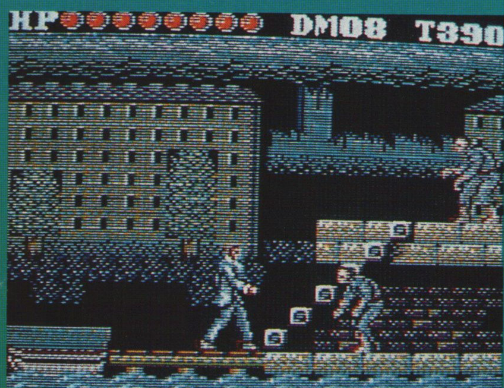
ERGONOMIE 07
Les commandes sont facilement accessibles, mais si elles n'étaient pas en japonais, la vie serait plus simple.

SON/BRUITAGE 14
Rien d'extraordinaire, mais l'on compense par rien de mauvais.

GLOBAL 43%

64% SI VOUS LISEZ LE JAPONAIS

ELIOT NESS VERSUS DARKNESS!



Des zombies pourront vous faire regretter votre venue.

Une fois de plus, (ça commence à bien faire, même si c'est la vie qui veut ça!), un héros sorti tout droit d'on ne sait où, doit faire face aux méchants esprits qui tourmentent sans arrêt les régions de son enfance. Comme cela fait près de 3 ans que ça dure et qu'il a attendu d'être un peu plus grand pour pouvoir se venger, il n'en est que plus motivé! Ses armes? C'est simple: on trouvera, en vrac, des armes blanches telles que couteau, hache, machette, boomerang (!) et même un révolver et quelques bombes pour relever le tout. Un peu à la manière de Chakan, un cousin germain, du reste, il faudra parcourir pas mal de dédales sombres et malfamé et, surtout, les nettoyer! Faites gaffe quand même!

MASTER of DARKNESS

En donnant des coups dans les murs, vous pourrez découvrir des fioles de sang, indispensables à votre survie. Chauffez-le avant quand même!



Tel Caron, vous naviguerez sur des barques qui vous emmèneront d'un point à un autre, sans vous mouiller!



Dans cet autre mur, vous découvrez un petit bonhomme! Mais c'est vous ça! Eh oui, une vie supplémentaire, une! PHOTO 5: un Boss vous attend de pied ferme, un couteau à la main! Ne vous prenez pas la tête et visez au coeur!

Encore un titre avec lequel on passe des heures, tout simplement parce que les niveaux sont très longs et bourrés d'êtres nauséabonds et inquiétants. Avec les multiples armes, on a sans cesse l'impression de refaire une partie car elles sont très différentes les unes des autres. Au niveau jouabilité, là aussi c'est très bon, le personnage répondant parfaitement au paddle. En gros, on a un autre jeu du style Chakan, mais sans que le héros ne bouge de façon électrique. Pourtant, l'intérêt est, au moins, aussi profond. Il faut jouer pas mal de temps pour pouvoir découvrir le premier Boss. Avant, vous n'aurez eu de cesse de monter, descendre, emprunter des barques jusqu'à plus soif, tout en vous défendant de manière acharnée. En tout cas, une bonne surprise.

TRAZOM



MASTER OF DARKNESS

EDITEUR • SEGA
GENRE
ACTION/PLATES-FORMES
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3



- Des graphismes plaisants.
- Une bonne prise en main.
- Beaucoup d'armes.
- Une difficulté progressive.



- Des couleurs un peu ternes mais sans doute voulues.

GRAPHISMES 15
Sur Game Gear, on peut dire que l'on est dans la moyenne.

ANIMATION 14
Les scrollings se font sans aucun problème de ralentissement.

SON/BRUITAGE 14
Des musiques inquiétantes agrémentent un jeu déjà bien "flippant".

MANIABILITÉ 15
Le personnage obéit au doigt et à l'oeil, même s'il a une démarche un peu saccadée.

GLOBAL 81%

Neo Geo

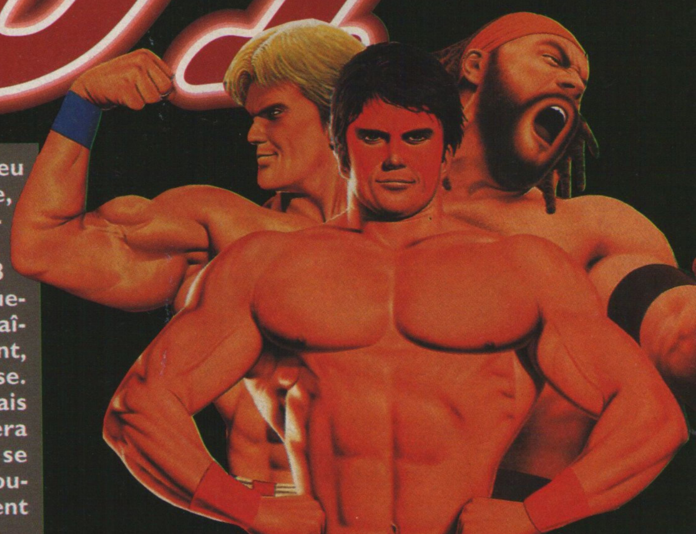
JE COMPTE JUSQU'A 3 !...



En montant sur les cordes, non seulement vous avez une vue panoramique sur l'Arc de Triomphe qui se trouve sur la droite, mais vous pourrez en profiter pour sauter sur le bide de votre adversaire complètement groggy!

Pratiquement tous les styles de combat sont passés à la moulinette sur Neo Geo. Il ne manquait plus qu'un jeu de catch (un jeu de baston déguisé en fait!) pour nous permettre de faire le tour de tout ce qui existe de violent ici-bas! Vous incarnez donc l'un des 10 plus grands catcheurs de l'histoire, et devez absolument remporter le titre mondial tant convoité. En mode 1 joueur, vous êtes d'emblée considéré comme un "Rookie", un deb' quoi! Mais au fil des victoires, vous risquez vite de devenir un champion confirmé, et ainsi avoir l'insigne honneur de vous battre contre les plus féroces. En mode "versus", par contre, c'est une affaire qui ne regarde que vous! Sachez tout de même que vous pourrez sélectionner l'un des quatre stages de votre choix. Il y aura même la possibilité de jouer en équipe (catch à 4) contre la console!

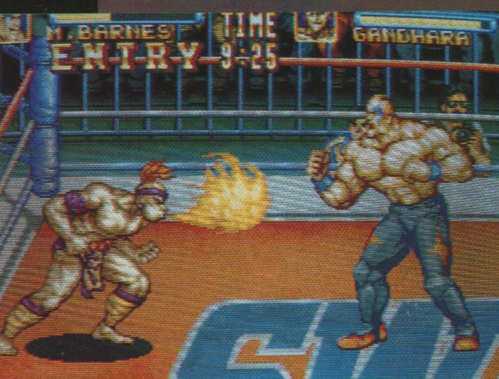
3 COUNT BOUT





Eh oui! je sais. Une fois encore, nous avons affaire à un jeu de baston! Certes, c'est une grande réussite technique, mais hélas, trois fois hélas, on s'en lasse... des sempiternels jeux de bourrins! Une bonne course de Formule 1, ça ne vous dirait pas Mr SNK? Hmm? En tout cas, 3 Count Bout a au moins le mérite d'être beau graphiquement, et surtout d'être très jouable. Les nombreux coups s'enchaînent à la perfection, même s'il convient de les faire au bon moment, et on s'étonne toujours d'entendre une bande-son aussi tapageuse. Quelle ambiance, mes amis! On comprend mieux les 106 MB! Mais comme je vous l'ai dit, je ne pense pas que cette cartouche restera dans les mémoires, parce que tout simplement, les jeux où on se rentre dedans, ça commence à faire bezef! A conseiller encore et toujours aux fortunés et/ou aux amateurs du genre. Allez-y doucement quand même!

TRAZOM



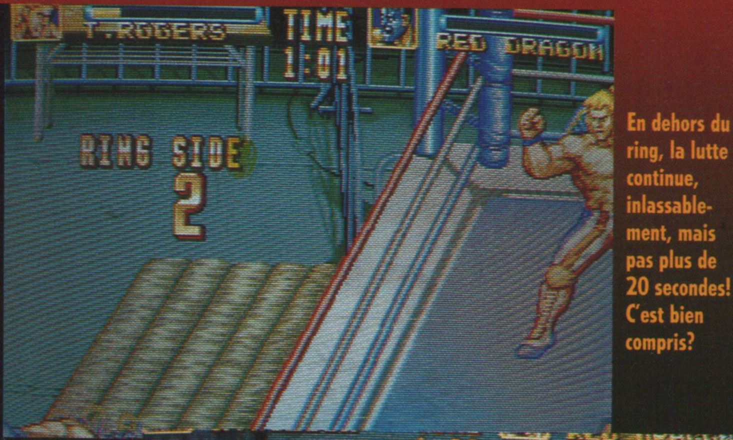
Gandhara boit souvent du pétrole pour se détendre! Et quand il éternue, le résultat est évidemment édifiant. Ca ne vous rappelle rien?



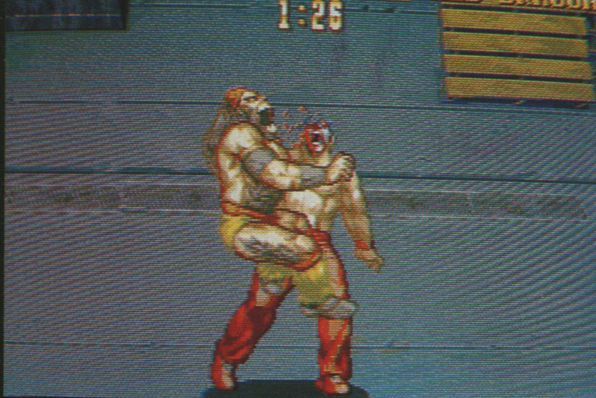
Lorsque votre adversaire est à terre, donc bien sonné, il faudra appuyer sur le bouton "D" pour le maintenir au sol, les 3 secondes réglementaires.



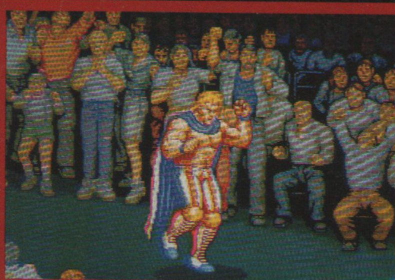
On est obligé de craquer devant ce jeu de catch qui vient surclasser tout ce qui se fait dans le domaine sur console. Normal, avec plus de 100 méga-bits, on était en droit de s'attendre à du bon; résultat des courses: on a de l'excellent. Les lutteurs, bien que peu nombreux, possèdent chacun un bon nombre de prises parfois peu réalistes (ces flammes que souffle l'un des catcheurs...), mais toujours spectaculaires. Ce jeu de catch est fantaisiste mais on aime. Ajoutez ce ring électrifié et ces combats de rue, et vous obtiendrez un jeu délirant. Petit problème, il faut appuyer comme un forcené sur les boutons, les trois quarts du temps. Conclusion, il faut deux jours pour se remettre la main en place après une partie. Epuisant, mais plaisant. TSR



En dehors du ring, la lutte continue, inlassablement, mais pas plus de 20 secondes! C'est bien compris?



Wilson est en train de grüter Red Dragon! Ca ne vous rappelle toujours rien?







LE PARCOURS DU COMBATTANT!
Terry Rogers, comme tous les autres, pénètrent sur le ring d'un façon très voyante. En trois phases, tout le show à l'américaine! J'ai pas dit glace, mais show! Comprend qui peut!





Voici touts les hommes forts du jeu; il y en a dix et tous veulent conquérir le titre!



Et voici un bel étranglement avec des chaînes. On vous avait dit que c'était un catch assez spécial!



Dans le niveau du parking, les voitures (et pas des merdes!) seront, au fur et à mesure de vos ébats, dans un état assez lamentable. On entend même le "pssshhtt" du carburateur qui rend l'âme!

3 COUNT BOUT

EDITEUR • SNK
GENRE • CATCH
TAILLE CARTOUCHE • 106 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
NOMBRE DE COMBATTANTS • 10
CONTINUES 4 + SAUVEGARDE



- Des dizaines de coups pour chacun!
- Beaucoup de combattants.
- Le show très "amerloc"!
- Une bonne ambiance sonore.
- Un brin d'humour.
- Une bonne maniabilité.



- Encore et toujours de la baston!

GRAPHISMES 18
Rien à redire, c'est toujours aussi beau et grandiose, surtout les décors!

ANIMATION 17
Par moment, j'ai cru déceler quelques ralentissements! Etait-ce un rêve?

MANIABILITÉ 18
Tous les coups se font sans trop de problème, à condition de les connaître par coeur!

SON/BRUITAGE 18
Une musique pour chaque combat et des sons du niveau de ce qui se fait sur cette console.

GLOBAL 83%

INTERVIEW

ATTENTION ! TREIZE MENE L'ENQUETE DE FUN RADIO A JOYPAD, EN PASSANT PAR LES BAHAMAS, ÇA SENT DEJÀ L'ÉTÉ !

SI SI, RESPIREZ UNE CARTOUCHE DE ECCO THE DOLPHIN, C'EST LE DEPAYSEMENT GARANTIE !

Et pourquoi les BAHAMAS me direz-vous? Figurez vous, que notre passion commune des jeux vidéo m'amène à rencontrer, ce mois-ci, toujours dans ma quête des joueurs connus, ALEXANDRE DEBANNE. Alex est actuellement dans les îles Turquoises, pour tourner une émission que vous verrez cet été sur TF1.
Et oh, surprise, cette émission ressemble à un jeu vidéo grandeur nature. "L'ILE AUX PERLES", demandera à des concurrents de résoudre des énigmes, de vaincre le danger et de réussir des épreuves dignes de vos meilleurs jeux. L'action se déroulera même sous l'eau pour bon nombre de tableaux.
J'ai, bien sûr, demandé un billet d'avion pour cet endroit paradisiaque, un Hôtel quatre étoiles avec la chambre garnie pour me rendre sur place. Sur ce, il m'a été répondu que j'avais raison d'utiliser les moyens de communication modernes et l'on m'a tendu un téléphone!
Même pas un Bi-Bop pour faire branché.
C'est donc grâce à quelques unités téléphoniques que nous allons voyager et tout savoir sur ALEXANDRE DEBANNE. Sa vie, son oeuvre et les jeux vidéo.

Bruno TREIZE - Allo, Alex. On parle de jeux vidéo

Alexandre DEBANNE - OH, oui

T - La première fois que tu as pratiqué c'était quand?

A.D - Tu parles de quoi, là?

T - Des Jeux Vidéo!

A.D - C'est une bonne question! C'était un vendredi soir, j'avais un rencard avec une super poupée qui m'a décommandé. Alors pour me consoler, j'ai joué.
Non, la première fois c'était avec les consoles de l'an 40 en noir et blanc où l'on jouait au Tennis.

T - Dire que c'était une révolution, on bavait devant ça! Pour la première fois, on était actif devant la télé.

A.D - J'ai joué un peu sur une Master Systeme bon nombre d'années plus tard, sinon j'ai une Nintendo 8 bits.

T -Tu pratiques quels jeux en ce moment ?

A.D - En ce moment, je suis au bord de la piscine, en charmante compagnie, avec les sirènes de l'émission qui sont d'ailleurs très dénudées.
Elles sont là pour aider les candidats, mais j'ai l'impression que l'on va jouer à autre chose...

T - Ca ressemble à un jeu vidéo ?

A.D - Je t'enverrai des photos.

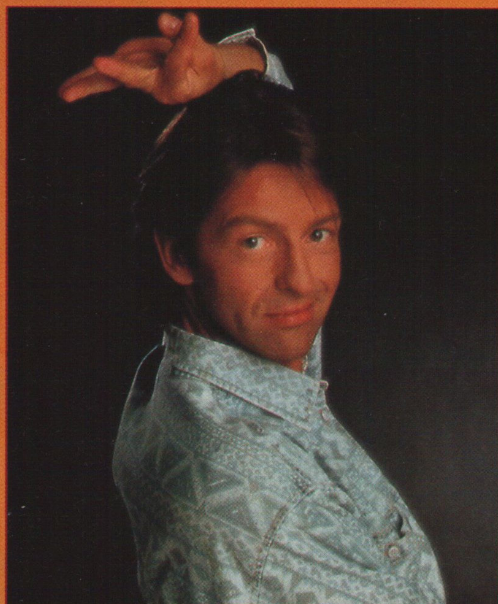
T - Bon, sérieux camarade, après l'effort, dans quel jeu trouves-tu le repos du guerrier?

A.D - Je suis devenu une bête à ROBOCOP 2, où j'ai cassé la gueule à pas mal de méchants et je l'ai fini.
Tu connais ROBOCOP 2?
Y joues-tu?

T - Non, il est un peu vieux, tu m'excuses!

A.D - Ah, OK

T - J'voulais pas t'vexer, t'es pas SUPER Nintendo... t'es pas Super Nintendo!
Si t'es petit joueur, si t'es heureux avec 8 bits! Je te dis seulement qu'avec 16 c'est plus pénard.



Moi aussi, je peux faire le hérisson, ou peut-être le plombier. Sonic et Mario n'ont qu'à bien se tenir!

A.D - Oui, mais ce n'est pas ce que j'attends d'un jeu video.

T - A ton avis... fais gaffe, c'est une question piège! Penses-tu que l'on perd plus de temps en jouant aux jeux vidéo ou en regardant la télé?

A.D - En jouant aux jeux vidéo.

T - Tu défends ton BEEFTEACK !

A.D - Non, je ne regarde pas beaucoup la télé. Mais quand je me mets à jouer, je deviens comme un fou, je ne m'arrête plus.

A.D - Sinon, j'adore Mario avec une préférence pour le premier.

T - C'est bien ce que je dis, tu vas devoir changer de division. Pour Mario le TOP, c'est Super Mario World's sur Super Nintendo.

A.D - Bon, j'ai compris pour que tu me parles encore, je m'engage à acheter une Super Nintendo. Ok!

T - c'est bien, tu me diras merci plus tard.
Dites-moi Mr DEBANNE, dans cette nouvelle émission "L'ILE AUX PERLES", quand on recupère des bonus, on devient SUPER DEBANNE ?

A.D - Elle est bonne, mais ce sont des perles qu'il faut récupérer, pas une princesse.

T - Tu animes "LA ROUE DE LA FORTUNE" sur TF1, tu connais le jeu sur console ?

Ca doit être pas mal, les BAHAMAS pour les vacances ! Avec une Game Boy, une Game Gear, ou une PC Engine GT bien sûr!

T - Ton jeu vidéo idéal, c'est quoi?

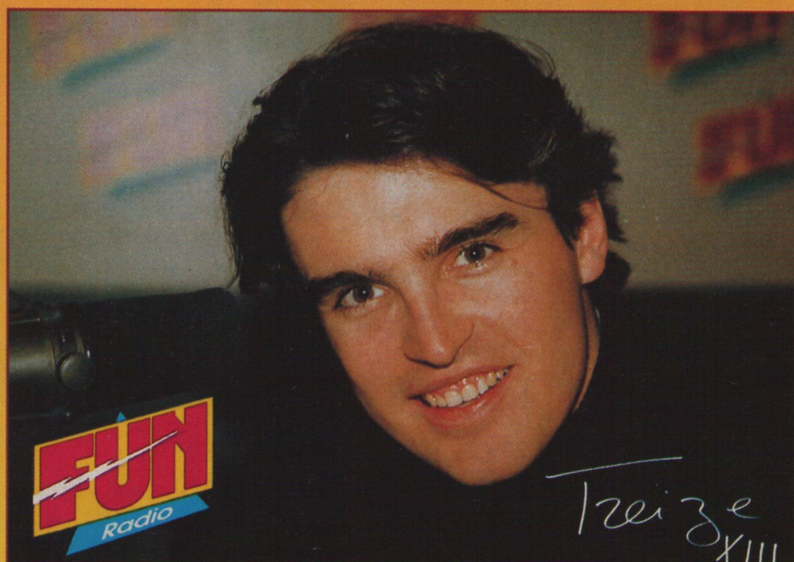
A.D - La nouvelle génération. Moi, j'attends avec impatience de pouvoir m'intégrer entièrement à un jeu, d'enfiler un casque, un gant comme dans COBBAYE. Ca c'est le pied total! Quand ça va être poussé à fond cette technologie, on va s'éclater.

T - Tu aimes bien l'action, les trucs extrêmes de ce style?

A.D - Oui, c'est vrai, mais pour l'instant j'aime bien m'attaquer à des défis sportifs, mais dès que l'on pourra exploiter pleinement la réalité virtuelle, je vais vite plonger.

T - Quels exploits as-tu réalisés?

A.D - Ce ne sont pas vraiment des exploits. J'ai le record de la traversée Calvi/Monaco, en scooter des mers en 3 heures, avec vue sur les dauphins et le baleines et je vais tenter la traversée en jet ski bientôt. Je prépare également une expédition au pôle nord, pour aller le plus au nord possible en jet ski. Sinon, je fais du ski extrême, on taquine des pentes à 50 degrés et là, c'est vraiment dangeureux, la chute peut être terrible.



T - Bon, Alex je vais te laisser à tes occupations aux BAHAMAS, d'ailleurs, la note de téléphone va être salée. Fais gaffe aux coups de soleil, ramène-nous quelques perles de ton île et éclate toi bien !

A.D - T'inquiète pas, je peux m'amuser avec un jeu vidéo grandeur nature, je vais en profiter.

Voilà, vous penserez à JOYPAD la prochaine fois que vous croiserez Alexandre DEBANNE à la télé. Finalement, ça sent vraiment les vacances, je suis TREIZE heureux de vous avoir apporté ces quelques rayons de soleil. Ah, au fait, si je vous donnais rendez-vous dès 16h tout à l'heure sur FUN RADIO. Entre les meilleurs TOPS, il y a toujours des jeux vidéo à gagner. Allez "C'est sûr si t'assures c'est pas dur".

SUPER NINTENDO

WAYNE'S WORLD



EDITEUR: T.HQ

GLOBAL 42%

Alors que l'on nous concocte un Wayne's World 2, preuve que la bêtise n'a pas de limite, voici que Wayne's World, le jeu, arrive sur votre Super Nintendo. Qu'a-t-on alors: un petit jeu de plates-formes aux sprites loufoques et aux sons amusants (ça, c'est réussi!) Je vous laisse aimer ou non les sprites pour dire que si l'on peut faire un jeu qui ne soit pas original et auquel on ne peut s'attacher, c'est bien celui-ci. A moins que vous ne soyiez vraiment accroc du film, laissez tomber, et encore, entre le film et le jeu, il n'y a que Wayne et Garth de commun, alors... TSR

MEGADRIVE

CHASE HQ



EDITEUR: TAITO

GLOBAL 40%

Créé par l'un des plus grands développeurs de l'Arcade, Chase HQ, Il aurait mieux fait de ne pas exister! Mais attention, je ne critique pas tout: l'animation est, somme toute, assez potable. Par contre, tout le reste est bon à jeter à la poubelle, qui, elle-même, doit être envoyée aux confins de l'Univers, en espérant qu'aucun extra-terrestre ne vienne un jour à tomber dessus! Avec des graphismes dignes de la Master System (c'est les compliments du jour!) et des bruitages, ou plutôt des bruits, dignes de ceux d'un porc savant, vous savez ce qu'il vous reste à faire pour éviter cette daube en puissance. Ne surtout pas l'acheter, pardi! Et d'ailleurs, même si on vous le donne, comme la peste, refilez-le à quelqu'un! TRAZOM

SUPER NINTENDO

OUTLANDER



EDITEUR: MINDSCAPE

GLOBAL 48%

Là, on peut dire que Mindscape souffle le chaud et le froid! Après le superbe Wing Commander dont je n'ai pas hésité à vanter les mérites, voilà que la même société nous envoie, comme ça, sans prévenir, une daube de premier choix. Outlander est le type même de jeu auquel on s'attache 2 minutes et qu'on envoie vite aux oubliettes! Outre une animation moyenne, tout le reste s'avère médiocre. La phase à pied manque cruellement de maniabilité, au point que l'on se fait constamment latter au bout de quelques instants. Il y a bien eu tentative d'originalité, avec les tirs sur les côtés lors de la phase en voiture, mais c'est beaucoup trop peu en regard du reste. Donc, mes amis, vous qui écoutez toujours ce que les gentils testeurs de Joypad vous disent, retenez bien cette leçon et circulez, y'a rien à voir! TRAZOM

GAME GEAR

SUPERMAN



EDITEUR: VIRGIN GAMES

GLOBAL 41%

Une fois de plus, les Super-Vilains tentent de neutraliser Superman par tous les moyens pour pouvoir s'emparer de la Terre! Ca, c'est le sénario. Vous, en tant que Super-héros, devrez utiliser tous les moyens possibles (rayons laser ou bien en volant). Le problème, c'est que la maniabilité est d'une médiocrité exemplaire! On a l'impression de ne rien diriger du tout. Tout ce que l'on fait est voué à l'échec! Sur GG, c'est certainement l'un des jeux les plus mal réussis qui soit. Virgin Games m'a énormément déçu, eux qui, d'ordinaire, nous sortent des merveilles! Enfin, bref, on dira tout simplement que ce n'était qu'un mauvais rêve et qu'il y aura matière à se rattraper dans les mois à venir. Nous n'en doutons absolument pas. TRAZOM

SUPER NINTENDO US

HIT THE ICE



EDITEUR: TAITO

GLOBAL 31%

Ce jeu est pathétiquement attristant. On prend les règles du hockey, on les oublie, et on garde la glace, le palet, et les crosses. On met deux équipes de trois joueurs sur la glace, tous les coups sont permis et c'est parti. Avec des graphismes médiocres, une animation à la limite du scandaleux qui vous donne la migraine après 20 minutes de jeu (c'est du vécu !) et un intérêt de jeu quasi nul, Hit the Ice est du même niveau que son homonyme sur NEC. Un navet comme il y en a peu ! TSR

Super Nintendo
French Collection

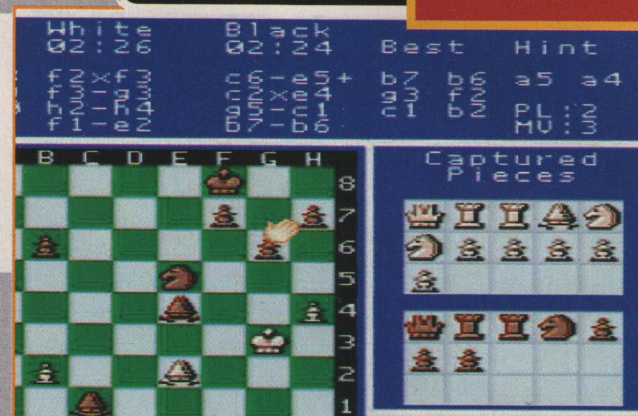


Un plateau 3D avec des pions classiques dans une partie déjà bien avancée. Le niveau de difficulté est largement honnête, du moins selon mon propre niveau. Seuls, les champions de club devraient pouvoir trouver le chessmaster facile à battre. Si vous n'êtes pas en club, le challenge est ouvert.

CHESS MASTER

LA TOUR PREND GARDE!

Débutant comme expert, tout le monde aura sa chance avec ce Chessmaster. On vous parle de maître ès échecs, mais vous ne jouez contre lui que si VOUS le voulez, c'est-à-dire si vous tenez à ce que la partie fasse trois minutes. Elle en fera bien plus, car le chessmaster pense longtemps. On commence donc à jouer, je ne vous rappelle par les règles, de toute façon, elles sont dans la notice. Choisissez une vue 2D ou une vue 3D puis décidez-vous pour des pions à l'allure classique ou bien des pions fantaisie. Une fois le choix fait, vous affronterez l'un des 13 niveaux de difficulté, du débutant au pro, de la console dans des parties très cool, sur fond musical, un fond sonore que vous pourrez faire disparaître en passant dans le menu des options.





Changement de vue, avec les paramètres en haut d'écran, afin de suivre la partie dans le détail.

Chessmaster, c'est aussi des pièces moins classiques que voici. Ce sont les seules pièces originales que le jeu vous propose. Dommage. Et je le dis pour ceux qui peuvent s'interroger. Ces pièces ne bougent pas et ne se combattent pas sur le plateau, nous ne sommes pas dans Battlechess.



On peut se demander ce que vient faire un jeu d'échecs sur console. Les fans me trouveront dix mille bonnes raisons, alors je ne pousse pas plus loin l'idée. Quoi qu'il en soit, avouez tout de même que les joueurs de Super Probotector ou de Mario Kart ne sont pas les mêmes (en règle générale, je me méfie des exceptions) que ceux qui passent leurs journées à pousser des pièces d'échecs. Quoi qu'il en soit, que vous soyez amateur ou néophite, Chessmaster propose, à la fois, un excellent programme d'initiation et suffisamment de niveaux de difficulté pour satisfaire de très nombreux joueurs. Même si la réalisation est indigne d'une Super Nintendo, les échecs demeurent et restent ce qu'ils sont, c'est-à-dire un jeu passionnant pour ceux qui aiment autre chose que les softs d'action. T.S.R.

CHESSMASTER

EDITEUR · MINDSCAPE
MACHINE · FRANCAISE
GENRE · ECHECS
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE · DE FACILE A DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 13
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 SIMULTANE
CONTINUE · NON





- Différentes vues.
- Un bon nombre de niveaux de difficulté.
- Le seul jeu d'échecs sur cette console.



- Un jeu au public très limité.



GRAPHISMES 07
Des pièces d'échecs c'est beau mais... les pièces fantaisie sont manquées...



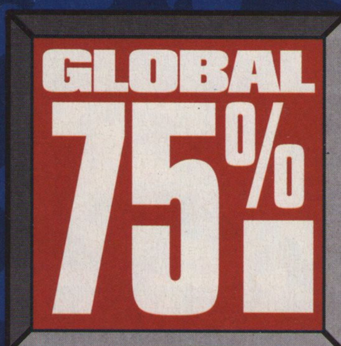
ANIMATION 14
Pour le peu que ça bouge c'est plutôt bien, même s'il y parfois superposition de sprites.



MANIABILITÉ 18
C'est simple et, par conséquent, parfait.



SON/BRUITAGE 05
La musique de ce jeu est infâme.



Super Nintendo

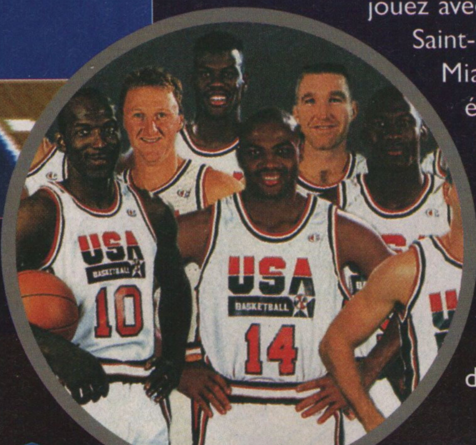
French Collection

LE TOUR DE LA PLANETE EN BASKETS !

On met un instant son cerveau en marche... voilà, je vous laisse le temps, ce n'est pas trop dur j'espère... Parfait. On est prêt? Alors allons-y! Je vous parle d'un jeu qui s'appelle Dunkshot, et vous, vous dites soudain, pris d'un enthousiasme peu commun, "mais c'est le super jeu de basket qui utilise si bien le mode 7 et que l'on trouvait sur Super Famicom (ou SFC pour répondre au lecteur qui s'interrogeait sur le sens de ces trois lettres)". World League Basketball, tout en étant la version européenne de cet excellent jeu est, en fait, plus que ça. C'est un nouveau jeu à part entière. Tout d'abord, il n'y a plus que les seules équipes américaines. Cette fois, vous jouez avec Paris, Londres, Lisbonnes, Brasilia, La Paz, Sarcelles Saint-Brice, oups! Non, Bucarest, Varsovie, Sydney, Séoul, Miami, Los Angeles, Chicago... Un total de soixante équipes dont je ne peux pas vous dresser la liste complète. Regardez la notice du jeu et vous serez servi. Pour les matches européens, on oublie les règles US et l'on fait des parties à la mode de l'Europe. Décidez-vous pour un match contre un adversaire humain (ou non), ou bien une petite saison avec l'espoir de participer aux play-off. Les programmeurs ont gardé le bon de Dunkshot, et ont rajouté de nouveaux atouts: un French Collection qui assure.



Un petit smash pour la forme, histoire de s'accrocher au panier et de faire le singe. N'essayez surtout pas, c'est parfois un smash de la mort (qui tue), si l'on fait le smash dans un lycée de Saint Denis (93). Mais c'est une autre histoire.

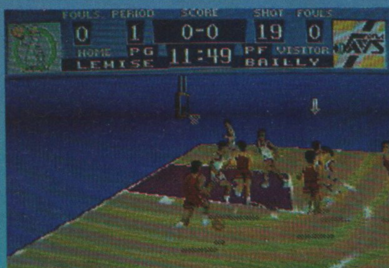


WORLD LEAGUE BASKETBALL



WORLD LEAGUE BASKETBALL CONTRE SUPER DUNKSHOT

A priori le même jeu, en pratique pas le même. WLB propose un plus vaste choix d'équipes qui ont le mérite d'être internationales et non plus américaines. Il y a, en outre, de très nettes améliorations dans la disposition des tableaux, ce qui permet au joueur de mieux contrôler ce qui lui arrive. Enfin, la présence d'une sauvegarde, disponible à tout moment, est un atout qui fait de WLB un soft meilleur que le Dunkshot, même si le jeu en lui-même, une fois sur le terrain, est identique, jusqu'aux sons qui n'ont pas du tout été changés.





Une présentation du terrain toujours identique, un mode sept utilisé à la perfection et des couleurs de maillots qui changent par rapport au Dunkshot. Très bien.

World League Basketball est, à mon sens, le meilleur jeu de basketball et cela, toutes consoles confondues. Premier atout qui ne passe pas inaperçu, l'animation complètement délirante. Les rotations se succèdent à grande vitesse pour un effet visuel fabuleux. Même si l'on peut réussir des paniers de la moitié du terrain avec un peu trop de facilité, on ne se plaint pas du réalisme en général. Le Dunkshot était très bon, le World League Basketball est excellent. Plus de soixante équipes, une sauvegarde à laquelle on peut accéder à n'importe quel moment du jeu, et des améliorations dans la repésentation des tableaux... Du très bon travail. Un reproche, qui n'est qu'un détail, les noms des joueurs sont parfois bien étranges, Prpc par exemple. Quoi qu'il en soit, original et très bien fait, World League Basketball remporte la palme.

T.S.R. 







WORLD LEAGUE BASKETBALL

EDITEUR • NINTENDO
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES SAUVEGARDES

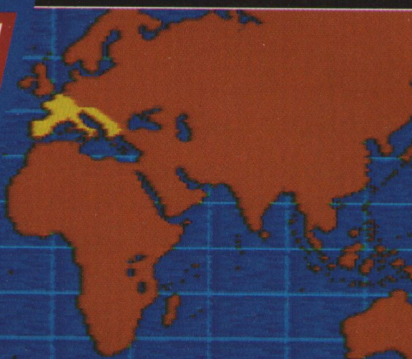


- Une animation démente.
- De bons bruitages.
- Soixante équipes! On rêve!
- Des détails qui améliorent le tout.



- Le réalisme n'est pas toujours optimal: panier à longues distances.
- Ce ne sont pas les véritables noms de la NBA. Dommage.





Sélectionnez la partie du monde qui vous intéresse le plus. Chaque bloc jaune est un ensemble de dix équipes. Il y a six blocs jaunes alors on a... bien joué, vous êtes doué en calcul.

Les tableaux de changements de joueurs sont plus pratiques que dans la version Dunkshot, un détail qui a son importance. Si, si, j'insiste, c'est important.

ilia
illians

	#	Name	Pts	Reb	PF	Statu
PG	11	Amaral	2	1	0	Fresh
G						
F	41	Silva	0	0	0	Fresh
PF	43	Oliveira	0	0	0	Fresh
C	57	Gomes	0	0	0	Fresh
			PPG	RPG		
G	28	Serra	17.4	3.4	0	Fresh
F	42	Dias	7.3	3.2	0	Fresh
F	30	Mendes	5.9	7.4	0	Fresh
G	19	Veiga	3.8	1.9	0	Fresh
C	58	Lopez	1.9	2.8	0	Fresh
F	32	Barros	1.6	1.5	0	Fresh
G	20	Ramos	1.2	0.4	0	Fresh
G	26	Motta	0.9	0.0	0	Fresh

Choose the player to put in.



GRAPHISMES
Des sprites de grande taille, et une palette de couleurs bien choisie.



ANIMATION
Des rotations à ne plus savoir où en mettre.



MANIABILITÉ
Les commandes sont simples et efficaces.

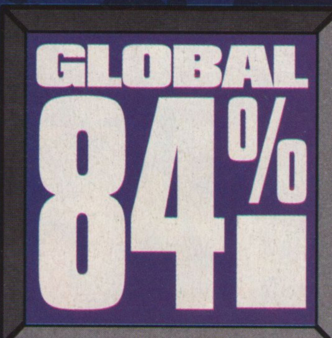


SON/BRUITAGE
Le public est présent! C'est déjà 50% de l'ambiance pour un jeu de sport!

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, il n'y a pas une grande différence entre Super Dunkshot et World League Basketball. Outre le fait que toutes les équipes sont nouvelles (et il y en a un bon nombre!) et issues de la planète entière, le mode de jeu tout en 3D et en rotation constante reste inchangé et, surtout, plus agréable. Le seul petit changement lors du jeu est, à ma connaissance, la flèche au-dessus du panier qui indique l'endroit où vous devez "shooter" au lancer franc. Autrement, c'est exactement pareil que la première mouture, avec des smashs de style et de type différents et des passes avec "indicateur de précision". Nintendo, qui a réalisé quelques retouches, a certainement tenté de viser le marché européen avec cette "nouvelle" cartouche qui demeure, je vous le confirme, le meilleur jeu de basket disponible sur Super Nintendo!

TRAZOM

VOUS ALLEZ VOUS DIRE: "MAIS IL EST FOU, IL DIT QUE WLB EST MEILLEUR QUE DUNKSHOT ET IL MET UNE NOTE INFÉRIEURE!" JE VOUS LE RAPPELLE, SUPER DUNKSHOT AVAIT EU UNE NOTE DE 90% (CF JOYPAD 11). MAIS ATTENTION, NOUS ENTRONS DANS UNE NOUVELLE ERE DE NOTATION. UNE NOTATION PLUS STRICTE ET, PAR CONSÉQUENT, PLUS JUSTE. ALORS NE VOUS ÉTONNEZ DE RIEN ET DITES-VOUS QUE WLB EST VÉRITABLEMENT UN BON JEU, D'OU SES 85%!





Devant l'ennemi, il va falloir jouer serré si vous ne voulez pas finir au tapis. Suivez le tout le temps et tirez vos rafales illico! Heuresement, vous disposez de tirs différents. Les laser simples, et les gros missiles que vous n'avez qu'en quantité limitée

WING DAMMAGE ! WING DAMMAGE !

En l'an de grâce 2649, existe un jeune homme qui a le don d'être un super pilote et que tout le monde, sur Terre, a recommandé aux forces de libération.
Je vous le donne en mille, il s'agira pour vous de défendre les positions des Humains, dans la guerre qui les oppose aux fameux Kilrathi, barbares devant l'Eternel. A bord de votre TCS's Tiger Claw, vous allez devoir mener une véritable investigation à bord du vaisseau mère, pour, qui sait, découvrir qui sont vos vrais compagnons (un traître, vous croyez?)

WING COMMANDER

Il ne faudra pas négliger pour autant les missions que l'on vous aura confiées et qu'il faudra mener à bien. Bonne chasse!

Moi qui n'avais pas vraiment eu le temps et l'occasion d'admirer la version import (mea culpa), j'ai été vraiment ravi de constater que ce jeu était vraiment très bon! Venant tout droit du PC, il était difficile, semble-t-il, de convertir ce qui fut une réussite sur micro. Et pourtant, Mindscape, qui est loin d'être une boîte de manchots, a parfaitement su retranscrire les graphismes, les musiques et, surtout, la maniabilité de vos différents vaisseaux qui se maîtrisent avec une facilité déconcertante. Voir un jeu de ce type sur Super Nintendo, c'est un peu voir ce que sera, sans doute, le jeu d'aventure type, style Sierra et Lucasfilms de demain; cette cartouche combine parfaitement, en effet, la simulation d'un jeu de combat aérien et l'intrigue d'un jeu d'aventure. D'ailleurs, sur Mega CD, on en a un aperçu formidable! TRAZOM



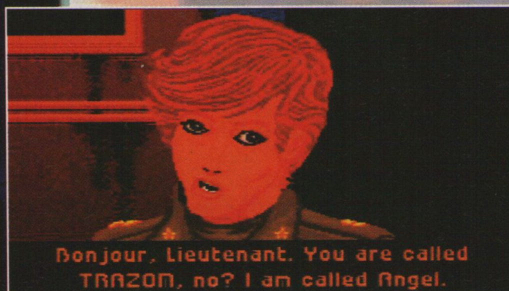






Il est possible de s'entraîner à piloter dans une cabine prévue à cet effet. Attention, le Game Over existe, encore et toujours, à cette époque!

L'un des personnages que vous allez, d'emblée, rencontrer et qui va vous donner de précieuses indications quant à la marche à suivre dans votre mission.



WING COMMANDER

EDITEUR • MINDSCAPE
MACHINE • FRANÇAISE
GENRE • SIMULATEUR DE COMBAT
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS



- Une maniabilité sensass.
- Des musiques guerrières superbes!
- Le côté aventure/recherche/fouineur.
- De beaux graphismes.



- Rien, nada, nothing!

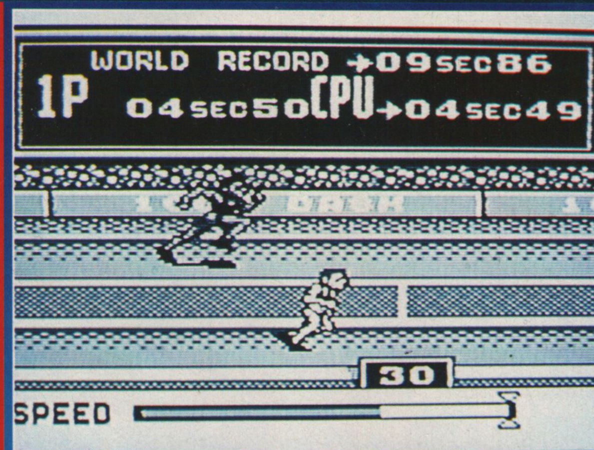
GRAPHISMES — 16
Les personnages comme les vaisseaux, sont vraiment une réussite.

ANIMATION — 17
Aucun ralentissement, tout se déroule vraiment dans la plus grande fluidité.

MANIABILITÉ — 16
Il n'y a qu'à voir la main du pilote à l'écran pour se convaincre de son efficacité.

SON/BRUITAGE — 18
Les musiques sont tout simplement géniales! J'ai cru retrouver l'ambiance de Zelda III!

GLOBAL 88%



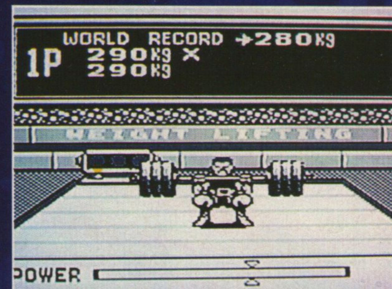
(100 mètres)
Pour le 100 mètres, faites-vous les biceps des doigts et vous explo-serez les 9''86 de CARL LEWIS.

LE SPORT EN GAME BOY !

TRACK & FIELD est un jeu MULTI-SPORT. 11 disciplines sont au menu: 100 mètres, perche, natation, longueur, disque... préparez-vous à faire chauffer les boutons A et B de votre Game Boy car en tapotant ardemment sur ces appendices, vous donnerez, dans la plupart des épreuves, de la vitesse à votre athlète. Vous doserez ensuite l'angle de votre saut ou de votre jet avec la croix de direction.
La manipulation peut paraître primaire, mais précision et synchronisation sont de rigueur.
TRACK & FIELD mérite le détour. Après quelques heures, vous aurez une forme Olympique. N'oubliez pas de jouer à 2, c'est le FUN garanti.

TRACK &FIELD

EDITEUR • KONAMI
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 EN VERSUS





- Le challenge permanent
- Le grand nombre d'épreuves
- La clarté de l'écran



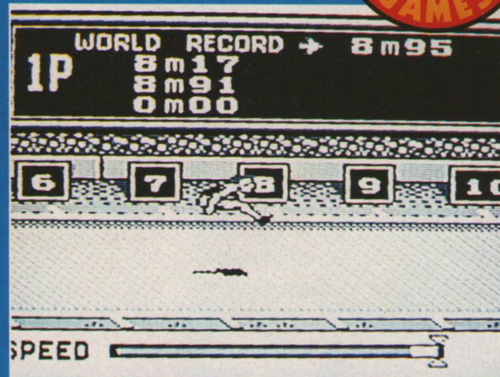
- Le mode de calcul des points

TRACK & FIELDS

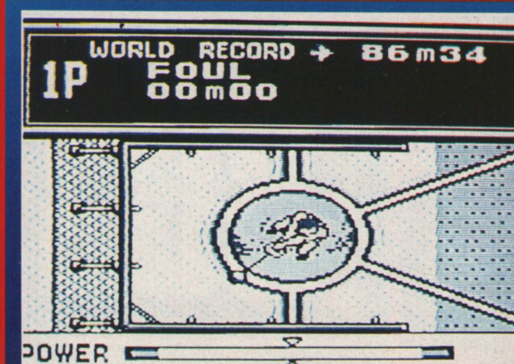


Voilà une cartouche idéale pour la GAME BOY. C'est un jeu convivial et pas prise de tête. Vous pouvez vous offrir, un petit entraînement de 5 minutes sur une épreuve, ou jouer des heures en compétition, pour améliorer vos scores .
Une fois accro à ce jeu, un gros dilemme se présente: pour être le meilleur, pour battre les records, doit-on se DOPER? En effet, le vieux système qui consiste à se servir d'un objet en plastique (un bouchon de stylo, par exemple) pour "ASTIQUER" les boutons A et B à grande vitesse, est-il moral? Le résultat est pourtant garanti, efficace à 100%; mais les dégâts sur votre GAME BOY risquent d'être aussi lourds de conséquences que pour la carrière de BEN JOHNSON. Arrêt définitif! Alors réfléchissez à 2 fois, mais je sais, c'est tentant.
TREIZE 

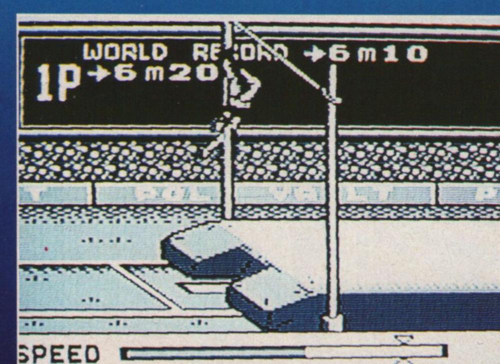




(LONGUEUR)
Avec la longueur, c'est au record de POWELL que vous vous attaquez. Avec une bonne prise d'élan et l'angle idéal, c'est "FASTOCHE".



(MARTEAU)
Le lancer du marteau, comme celui du disque, nécessite un bon timing. Il faut vraiment lâcher l'objet au bon moment.



GRAPHISMES — 17
Très clair et précis

ANIMATION — 18
Les mouvements sont bien réalistes.
On croirait sauter à la perche.

MANIABILITÉ — 18
Attention, prêt, partez ...
Tapez et attention à l'angle

SON/BRUITAGE — 17
Efficace et utile

GLOBAL 89%

Game Boy French Collection

EVERYBODY, NEEDS SOMEBODY...



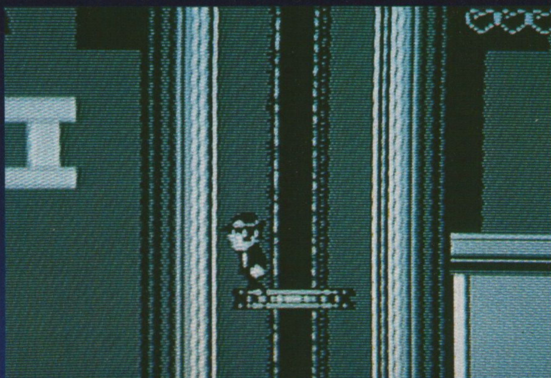
La tronche d'Elwood : grillé par les projectiles explosifs de Charlie le flic. Evitez de rester sur place bêtement et bouger vous le train pour quitter cette zone dangereuse.

Les Blues Brothers ont un concert à donner ce soir en ville et ceci n'est pas au goût de tout le monde. A commencer par le shériff qui ne veut pas subir à nouveau les suites désastreuses du dernier concert des Blues, fini le tapage nocturne ! Pour couronner le tout, des malotrus ont volé le matos du concert. Mais Jack et Elwood ne se laissent pas démonter et, fidèles à leur légende, décident de tout faire pour jouer le concert prévu. Il va donc leur falloir retrouver la guitare au niveau 1 (le grand magasin), le casque stéréo au niveau 2 (l'entrepôt), le micro au niveau 3 (le pénitencier), le haut parleur au niveau 4 (le monde souterrain) et enfin le projecteur au dernier niveau (le chantier). Pour cela, les Blues pourront récupérer des disques leur donnant des points et des coeurs tout en évitant les nombreux ennemis flics ou autres. Le seul moyen de les éliminer est de leur balancer des objets ramassées auparavant.

THE BLUES BROTHERS



MC Phone et sa tronçonneuse ne sont pas là pour la déconnade et vous feriez bien d'utiliser les caisses qui traînent ça et là. Prenez en une et jetez là (comme sur le cliché) sur vos ennemis.



Les ascenseurs du grand magasin vous mèneront peut-être vers le 7ème ciel ?

Quel pied de jouer à une aventure des Blues Brothers sur console et encore mieux sur Game Boy. Cette version est sans doute la plus réussie des trois versions Nintendo conçues par l'équipe (française) de Titus. Je dirais même qu'il s'agit d'un des meilleurs jeux de plates-formes sur la portable. Peut-être un peu rébérbatif lors de la prise en main (les personnages se déplacent d'une manière peu réaliste et leur maniabilité s'en ressent), il devient tout bonnement extraordinaire lorsque l'on essaye d'aller loin. Les originalités et les gadgets sont nombreux et les ennemis à se rouler par terre de rire. Car l'humour décapant du film est présent dans la cartcouche avec des ennemis pittoresques (Banana Spit, E+MC2 ou encore Manif Cool le CRS !). La durée de vie du jeu est grande car les passages sont souvent difficiles à passer du premier coup et c'est tant mieux, on aime ça ! Je vous conseille ce jeu 100% action, 200% rock'n'blues !



OLIVIER 

THE BLUES BROTHERS

EDITEUR • TITUS
GENRE • ACTION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 2





- Un jeu de plates-formes original sur Game Boy.
- Un intérêt ludique poussé.
- L'ambiance musicale et visuelle des Blues Brothers.



- De légers problèmes de maniabilité.

15 — GRAPHISMES
Les décors sont parfois un peu vides de détails mais ils sont variés et agréables à regarder.

18 — ANIMATION
La fluidité est totale, l'animation des personnages parfaite, les scrollings multi-directionnels, bref, le nirvana...

15 — MANIABILITÉ
Après une prise en main plutôt longue, on s'habitue aux mouvements bizarres mais pourtant précis de Jake et Elwood.

17 — SON/BRUITAGE
Le thème principal des Blues Brothers ne pourra que charmer les oreilles de spécialistes. Des sons sympas.

GLOBAL 88%

Game Boy French Collection

OH MON CADO !

Mickey n'a vraiment pas de chance ces temps–ci: il annonce à Minnie qu'il va lui faire un cadeau mais, comble de malheur, s'aperçoit au dernier moment qu'on lui a dérobé le présent. Dingo arrive alors en affirmant qu'il vient d'apercevoir le terrible Pete s'enfuir. Il n'y a pas de doute possible: Pete a dérobé le cadeau et Mickey doit absolument mettre la main sur lui. Vous choisissez, au début du jeu, Mickey ou Minnie (ce qui ne fait aucune différence dans le jeu) et vous êtes prêt pour un grand jeu de plates–formes. Le but est simple: vous devez avancer, ramasser les bonus, prendre tous les blocs que vous trouvez afin de vous en servir comme arme de jet contre vos ennemis. Les salles secrètes sont légion et l'ambiance complètement cartoon. Il n'y a pas de doute: Mickey est vraiment une star des jeux vidéos!



Si vous réussissez à éviter le bouledogue, à prendre l'étoile et à cueillir un bouquet pour Minnie, vous êtes un héros!

MICKEYS CHASE

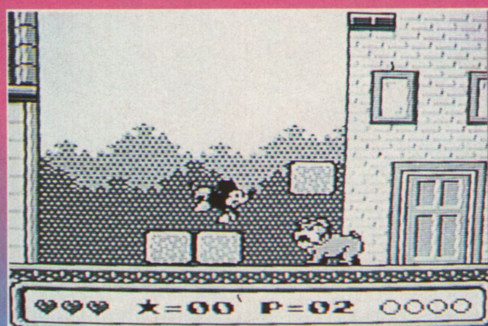
Mickey's Chase sort enfin en France, après des années d'existence sur Game Boy en import. A ce propos, sachez qu'on en est à Mickey 4 au Japon (allez voir en rubrique news, je vous en parle). On retrouve l'ambiance des autres jeux basés sur la souris dans le monde des jeux vidéos: il s'agit de plates–formes et les blocs sont souvent très utiles! Le résultat est technique et sympathique mais sans plus: on se trouve face à un jeu simpliste, sans fioriture, mais il sait rester efficace avec ses bonus, ses salles secrètes et ses passages difficiles. On retrouve donc le charme des jeux du genre mais en restant en–dessous de ce qui se fait aujourd'hui. De plus, on le termine beaucoup trop rapidement. Pouvait donc mieux faire malgré sa qualité ludique évidente

OLIVIER

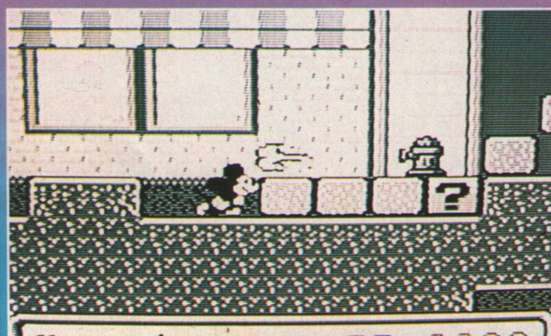








La manip' est toujours la même pour vous débarrasser d'un ennemi: vous attrapez un bloc et le lui lancez dessus.



Baissez–vous pour éviter les jets de la bouche d'incendie puis levez–vous pour tirer dessus. Réalisez cette opération deux fois de suite et vous serez débarrassé de cette bouche. Vous pourrez ensuite enlever tous les blocs se trouvant devant celui portant un point d'interrogation (qui contient un bonus)

MYCKEY'S CHASE

EDITEUR • CAPCOM
GENRE • PLATES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 8
CONTINUES • 3





- Un jeu de plates–formes classique.
- Des bonus par milliers!



- Un jeu simpliste et trop simple!

15 — GRAPHISMES
De bons graphismes dans l'ensemble, mais trop peu de détails dans les décors. Des graphismes simplistes quoi!

16 — ANIMATION
Pas de ralentissement, mais il est vrai que les effets spéciaux ne sont pas nombreux et que les écrans ne sont jamais surchargés.

17 — MANIABILITÉ
Une excellente maniabilité que l'on constate, d'entrée, en faisant faire à Mickey ce que l'on veut; il répond au doigt et à l'oeil!

14 — SON/BRUITAGE
Pas de folies mélodiques ni de sons révolutionnaires. Le tout reste très proche des cartoons de Mickey quand même.

GLOBAL 78%

ABONNEMENT

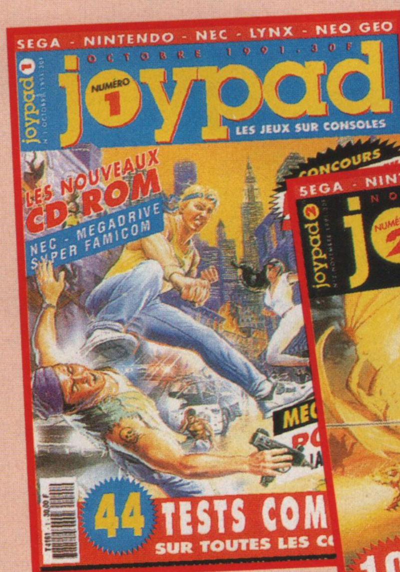
JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F AU LIEU DE 180F!

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!











Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:...Prénom:...

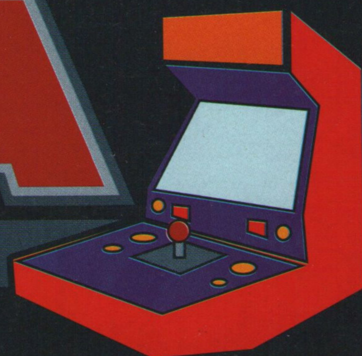
Adresse:...

Code postal:...............................Ville:...

Votre console:...Votre âge:..............................

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF



ARCADES

Ce mois-ci, l'arcade fait très fort; alors, accrochez-vous car ça va remuer dans les salles. L'arcade rentre dans une nouvelle ère que l'on pourrait qualifier de semi-virtuelle. En effet, le gros titre de ce mois est, bien entendu, le "Galaxian 3" de Namco. D'autre part, encore des échos des prochaines nouveautés et une tonne de tests pour mieux choisir,

WORLD HEROES 2

T Alpha

Vous les avez aimés dans World Heroes, eh bien, vous les adorerez dans World heroes 2. Ils sont tous de retour pour vous, alors ne les décevez pas. Tous les héros que vous avez aperçus dans le premier volet sont de retour et ça va faire très mal. Les "super coups" sont toujours aussi nombreux et impressionnants. Mais ne vous emballez pas trop, car c'est toujours aussi galère pour les faire. Deux modes de jeu sont proposés lorsquon joue à deux en même temps: le mode normal et le mode "parcours de la mort". Pour ce qui est du mode normal, c'est tout simlement comme le premier. Par contre, avec le deuxième mode, vous avez la possibilité de vous relever après un KO. Mais vous ne pouvez le faire que deux fois pendant la durée du combat; cela reste tout de même très intéressant. Maintenant, reste à savoir si vous aimez ou si vous détestez car c'est comme tout, chacun a sa propre opinion. Par exemple, certains préfèrent "Fatal Fury 2"...et vous?



Les super coups décoiffent toujours autant.

LOONEY TUNES, de Sega

NEWS

Nos amis les bisounours sont de retour...euh, on arrête tout et on recommence. Nos amis de la Warner Bros sont de retour parmi nous, après leurs nombreux et remarquables passages sur nos consoles Nintendo et Sega. D'ailleurs, c'est Sega qui nous fait l'honneur de faire cette adaptation, avec un choix de 6 personnages qui devront traverser 14 stages. Espérons que cette nouvelle quête de Bugs Bunny et Compagnie sera aussi éclatante de rire que les versions consoles et que les cartoons originaux.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

T Gaelco

Le monde de l'arcade n'avait jamais connu, jusqu'alors, un jeu de rallye automobile potable. Mais voici "World Rally Championship" de Gaelco...Gaelco? Mais oui, ce sont eux qui nous avaient fait "Thunder Hoop" et "Squash". D'ailleurs, je crois que je les avais un peu cassés à l'époque. Mais je me rattrape illico-presto vu leur dernier chef-d'oeuvre et, rassurez-vous, je pèse bien mes mots. Il est vrai que ce bouleversement chez Gaelco viendrait, selon certains échos, du fait qu'il aurait été racheté par Konami, ceci explique cela. Mais revenons-en au jeu. Votre voiture est une Toyota Celica GT en ski (non c'est juste une blague!) Au début de la partie, vous devrez choisir le rallye auquel vous désirez participer. Ils vont du plus facile au plus difficile: San Remo, Monte-carlo, Acropolis et, enfin, le rally des 1000 lacs. Que de noms prestigieux, il ne vous reste qu'à faire vos preuves et entrer dans l'histoire des rallyes autos internationaux. Les commandes de la caisse sont simples: 1 bouton pour accélérer et un autre pour le frein. Mais je vous conseille de rester en "accélérer" en permanence, pour finir dans des temps corrects et essayer d'atteindre la première place. Les décors sont variés et relativement beaux, du moins ils sont agréables et réalistes. Une flèche vous indique les directions à suivre et s'il y a des obstacles sur la route. Vous roulerez de jour comme de nuit, qu'il pleuve ou qu'il neige. De nuit, vous serez éclairé par vos phares (on s'en serait douté!) mais votre vision de la route reste, somme toute, restreinte. Vous n'avez pas à vous soucier d'une quelconque boîte de vitesse car tout est automatique. Vous aurez 60 secondes pour terminer chaque parcours, sinon vous serez éliminé de la compétition; mais chose rare, même si vous dépassez ce temps imparti, vous continuerez à piloter votre bolide au lieu de voir apparaître un sinistre Game Over. En fait, il viendra plus tard. Le plus impressionnant dans ce jeu, c'est lorsque votre voiture passe les virages à coups de grands dérapages qui tuent. Quand vous êtes sur une route goudronnée, les traces de pneus apparassent après votre passage. La maniabilité est fabuleuse. D'ailleurs, selon les salles, cette carte sera montée soit sur un meuble avec volant, soit sur un meuble normal avec une manette traditionnelle, à chacun de juger selon ses goûts persos. De toute façon, il faut absolument l'essayer et y jouer longtemps, très longtemps, surtout que dans certaines salles, le crédit n'est qu'à 5 balles.



Evitez les obstacles du circuit pour éviter une belle gamel-

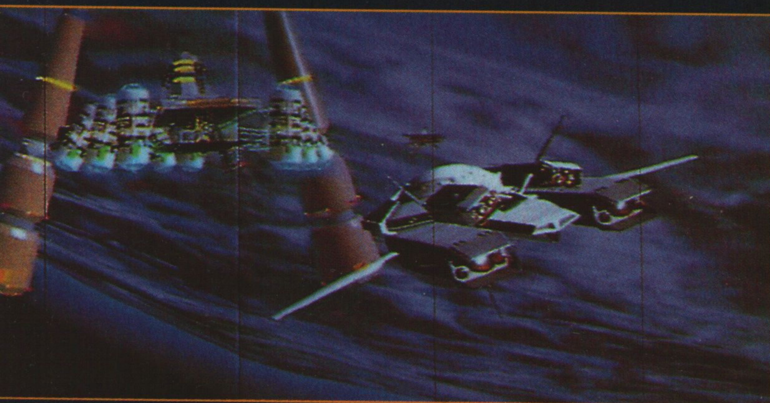
MUSCLE BOMBER, de Capcom

Après l'excellent WWF de "je ne sais plus qui", il est vrai que les jeux de catch se faisaient rares en arcade; mais il reviennent en force avec, notamment, "3Count Bount" de SNK et avec le futur "Muscle Bomber" de Capcom. Celui-ci offrira la possibilité de jouer à 4 en même temps et de choisir parmi dix catcheurs. Il n'y a encore aucune date avancée, sachez patienter..

GALAXIAN 3

T **Namco**

C'est de la folie pure! Jamais je n'aurais pensé que LE "Galaxian 3" arriverait si vite en France, mais il est bel et bien là et je n'ai pas "halluciné". *Je sentis une ardeur insoutenable monter en moi, fallait que je l'essaye où j'allais devenir fou. Après m'être assis à l'une des six places disponibles, l'intro m'emplit déjà d'une incompréhensible joie*. Je prends donc place sur le siège de gunner n°4 (enfin, je crois). Ensuite, on insère les 20 balles nécéssaires pour jouer, sinon, je ne serais pas allé bien loin. Une fois que tout le monde a pris place, le jeu commence et c'est l'extase... vous voyez votre vaisseau dans sa base, prêt au décollage. Ah oui, il faut que je vous précise tout de même qu'en fait, les six gunners sont dans un même vaisseau. Vous ne le pilotez pas, c'est-à-dire que les mouvements de votre aéronef vous sont imposés et vous ne dirigez que vos tirs. Mais on pardonne rapidement les programmeurs une fois que l'on a pu arécier quelque peu l'animation et la qualité ultime des graphismes. Pour moi, c'est tout simplement le successeur de l'excellent "Starblade". D'ailleurs, si vous regardez bien, vous retrouverez des engins ennemis déjà vus dans le "Starblade". Toujours est-il que la première fois, vous avez du mal à vous concentrer sur l'action tellement c'est impressionnant. Pour ce qui est de l'histoire, c'est extrêmement clair: vous êtes la seule chance et l'unique espoir de la terre; sans vous, c'est la destruction totale. D'ailleurs, lorsque vous serez Game Over, vous pourrez assister à la fin de la terre, c'est assez émouvant. Mais votre tâche est loin d'être aisée. Pour cela, il n'y a qu'à regarder le nombre d'ennemis qui vous assaille à longueur de temps; et soit dit en passant, plus vous serez nombreux à jouer simultanément, plus vous irez loin dans le jeu. L'ambiance est largement assurée par les pilotes et l'ordinateur de bord, qui vous annoncent les différents évènements ainsi que l'état de votre vaisseau. Mais vous pouvez visualiser votre "vie" qui est plutôt un "Shield", grâce à une barre d'énergie placée en haut de l'écran. Enfin, je m'arrête là, sinon y'en aurait pour la nuit. Pour finir, un seul conseil: allez-y et le plus vite possible.



Votre vaisseau arrive près de sa base.

TOTAL CARNAGE

T **Midway**

La chose est fort simple: "Total Carnage" est la suite du célèbre "Smatch TV". Vous devez sûrement vous souvenir de ce titre, surtout qu'il a été converti sur de nombreuses consoles de salon. Le but de ce jeu est tout aussi simple: allumer la tête à tous les abrutis qui osent se présenter à vous. Pour cela, vous avez un arsenal imposant à votre disposition. Au fait, plus vous tuez de monstres dégoulinants, plus vous avez de thunes, donc ne vous retenez pas. Au point de vue graphique et sonore, c'est bien mais sans plus. Donc, une réalisation correcte, ce qui permet de se défouler à donf pendant un moment. Mais n'en abusez pas où vous allez, à la longue, vous faire chier!



Pas mal la presentation !

TAITO CUP FINALS

T **Taito**

Les jeux de foot pleuvent sur les salles d'arcade et il est vrai que le choix devient difficile; mais désormais, votre choix sera fait: Taito Cup Finals. Jamais un jeu de foot n'avait fait autant parlé de lui. Il me mit en haleine lorsque je le vis tourné en exclusivité, et en avant-première, au Salon Amusexpo 92, grâce à WDK qui avait convoqué "MrTaito Europe" pour nous montrer où en était sa merveille. Pour tout vous dire, cela fait quand même un léger choc lorsqu'on y joue la première fois. Ceci étant, en partie, dû à la vue de côté de 45° (bien sûr que j'ai mesuré!) La fluidité de l'animation est surprenante: ça bouge bien et vite. Les joueurs sont bien dessinés et bien animés. Bien sûr, tous les coups du foot vous sont accessibles; cela va de la bicyclette à la reprise de volée, en passant par le lobe, la totale! L'arbitre est présent et n'hésitera pas à vous donner un joli petit carton jaune, voire même à vous expulser du terrain, dommage pour vous. On peut se défouler à deux dessus, c'est l'éclate assurée...



Faites gaffe de ne pas faire trop de tackles sous le nez de l'arbitre, sinon c'est le carton.

DU NOUVEAU SUR L'ARCADE SYSTEM...

Décidément, l'arcade system tente de s'imposer sur le marché des bornes d'arcades à domicile. En effet, un Kit avec un volant va être vendu ou loué et est prévu pour très bientôt, pour une bouchée de pain. De plus, un système d'échange de cartes et de locations de nouveautés va être mis en place rapidement. Et encore, je vous passe bien d'autres services qui vous seront proposés. Ils sont fous chez DB Logic!!!

BOMBJACK TWIN, de Tecmo

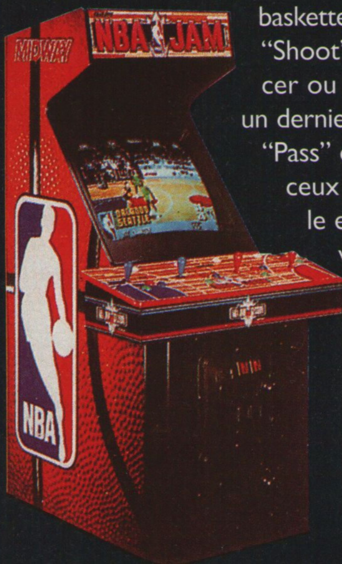
Croyez moi si vous le voulez mais Bombjack est de retour, YAOUHHHH!!! Et cette fois-ci, ce sera encore mieux car on pourra jouer à deux simultanément. Ah, moi j'vous dis que ça va péter sec dans les salles, avec le retour de la vengeance du défi infernal de Bombjack. Accrochez-vous, ça va faire mal!

NBA JAM

T Midway

Qui n'a jamais rêvé de se prendre pour Mickaël JORDAN ou Magic JOHNSON qui sont, pour nous européens, les dieux du Basket US, voire même du monde entier, bien que nous soyions loin d'être ridicules (y'a qu'à voir la finale Limoges-Pau Orthez, pour s'en rendre compte). Enfin, n'étant pas assez calé sur le Basket malgré ma taille appropriée (2m03) pour continuer à disserter sur ce sujet, je préfère vous parler du jeu en lui-même. Tout d'abord, ce qui choque, bien que l'on commence a y être habitué avec Midway, ce sont les nombreuses digits vocales et graphiques. Les joueurs sont extrêmement bien faits et agréables à la vue. Outre le fait que ce soit beau, la jouabilité accède presque à la perfection, vous permettant d'enchaîner des smatchs avant, arrière, avec le bras enroulé, d'une main, etc... en fait, vous avez de très nombreuses façons d'exploser le panier, c'est megacool! Les smatchs vous sembleront bien faciles après vous être défoncés sur NBA Jam, bien que si vous faites 1m50, vous aurez encore quelques problèmes... En fin de compte, c'est un super jeu, d'autant plus qu'il est possible d'y jouer à quatre simultanément, je n'vous raconte pas l'ambiance après quelques minutes de jeu. Pour ce qui du contrôle de votre joueur, c'est fort simple. Il y a un bouton "Turbo", pour faire accélérer pendant un instant votre basketteur. On a aussi un bouton en attaque "Shoot" et en défense "Block" pour le lancer ou le smatch adverse. Enfin, vous avez un dernier bouton qui permet d'effectuer une "Pass" en attaque ou de "Steal" (voler, pour ceux qui n'auraient pas tout suivi) la balle en défense. En conclusion, vous allez vous éclater comme des fous, même si vous n'êtes pas un adepte du basket.

L'entre-deux pour l'engagement et c'est parti!



La borne est assez imposante, ce qui permet d'avoir pas mal de place pour s'éclater.

CADILLACS AND DINOSAURS

T Capcom



Admirez le décor de fond...

Décidément, l'innovation n'est pas chose courante chez Capcom. En effet, on a encore droit à un nouveau clone du vieillissant "Final Fight". Mais, comme toujours, les programmeurs se débrouillent pour nous pondre un scénario correct. D'ailleurs, y'a pas de quoi être fier car "Caddillacs and dinosaurs" n'est qu'une adaptation d'une des séries d'albums des Marvel Comics. Ainsi, l'action se déroule au 26ème siècle et, chose étrange, les dinosaures sont de retour parmi nous, allez savoir pourquoi. Mais toujours est-il que ces monstres préhistoriques entraînent un braconnage sauvage. Votre rôle est donc de stopper cette boucherie et d'arrêter tous les commanditaires de cette tuerie. Pour tout vous dire, ça fait du monde, va y'avoir du boulot. Mais ne vous inquiétez pas, vous ne serez pas seul à assumer cette lourde tâche. En fait, vous êtes quatre et rien ne vous arrêtera (sauf si vous avez plus de thunes...). Ainsi, ils sont quatre et leurs petits noms sont: Hannah Dandy, une ravissante poupée, Jack Tenreck, genre monsieur muscle et belle gueule, Mess Oblad, un mec surpuissant qui pète toutes ses chemises en les enfilant et, enfin, Mustafa Cairo, gros bras pro des aventures en pays chauds. Ils auront à leur disposition tout un arsenal qui va du simple couteau jusqu'au fusil d'assaut, genre M16. Mais de toute façon, quelle que soit la manière, il va vous falloir éliminer tous les "méchants-vilains-pas bô" qui croiseront votre route, ça va saigner. Ah, enfin quelque chose de nouveau dans ce Beat Them'up; mais si, c'est possible. Bien que ce ne soit pas un bouleversement total, on peut quand même s'en réjouir. Ainsi, vous aurez droit à un stage où vous serez en voiture à la poursuite d'un des magnas du braconnage de dinosaures. C'est tout de même pas mal! En fin de compte, il est assez sympa, mais cela reste du déjà vu, à vous de voir.

THE PUNISHER

P Capcom

Frank CASTLE, Capitaine dans les Marines, vétéran du Vietnam. Un jour où il se promenait vers Central park avec sa femme et ses deux enfants, le destin les frappa violemment: ils assistèrent à un règlement de compte entre deux gangs rivaux qui les prirent alors pour cibles afin qu'il n'y ait pas de témoins. Frank fut le seul survivant. Aujourd'hui, il revient à la vie mais comme "Le Punisher": un homme sans pitié, avide de sang et de vengeance, à la poursuite du crime. Pour cela, il s'allie avec un flic désenchanté, appartenant à une organisation secrete anti-crime, Nick FURY, qui veut mettre un terme à toute cette horeur. Ensemble, ils vont combattre les grands criminels de la ville, jusqu'à ce que mort s'ensuive... La vache! Béton le scénario! Pour une fois, c'est relativement évolué. Il faut dire que ce fut un film avant d'être un jeu, ceci explique cela (pas mal comme expression, j'vous la ressortirai). Bon, en fin de compte, ce n'est qu'un autre remake de l'ancestral "Final Fight" et, pour tout vous dire, ça commence à me gonfler méchant, éspérons que celui-ci changera un peu, de par sa réalisaiton par exemple.



T'aurais pas du feu s'te plaît?

LUCKY AND WILD

P Namco



Il ont quand même l'air un peu débile, heureusement que vous êtes là.

Voici enfin un jeu d'un genre identique à celui de "Chase HQ" de Taito, qui prend en considération qu'il est souvent loin d'être aisé de conduire et de tirer sur ses adversaires en même temps. D'ailleurs, lorsqu'on conduit, mieux vaut ne rien faire pour ne pas se retrouver dans le décor, si vous voyez ce que je veux dire... Vous avez donc le choix entre Lucky, genre gigolo de première, as du volant, et Wild, un fou furieux de la gâchette, au coeur tendre. Le clé de la réussite, dans ce jeu, sera uniquement basée sur la confiance mutuelle entre les deux cops. En effet, votre but est d'arrêter un max de truands dans les différents quartiers chauds de la ville, bon courage...



Et si l'on faisait un petit tour dans le centre commercial!

A SUIVRE...

Et oui, ce n'est pas fini. Il y a tellement de choses à dire qu'on vous en garde pour le mois prochain, c'est dire le souci que l'on a de votre santé et ceci montre, aussi, que si je dépasse les pages prévues, je vais me faire taper sur les doigts. Vous en saurez donc plus , voire énormément plus, sur 'SUPER CHASE" de Taito (ou Chase HQ 3 si vous préférez) et bien d'autres choses encore...

REMERCIEMENTS

Pour la réalisation de cette rubrique, je tiens à remercier les salles de jeux suivantes qui m'ont aimablement laissé profiter des dernières nouveautés en matière de jeux vidéos:

- **JEUX VIDEO'S**
  9, Bd Sébastopol 75001 Paris (M°Châtelet)
- **GAMES DRUG STORES**
  137, rue St Martin et
  77, rue Rambuteau 75001 Paris (M° Châtelet - Les Halles)

Le Géant Vert Junior, ex-Le Géant Vert.

PETITES ANNONCES

NEC

Achat

Département 83
Achète jeux NEC : 150 Frs PCE DUNGEON EXPLORER, NEUTOPIA, FM TENNIS, BOMBER MAN, POWER SPORTS, MOTO ROADER 2, WORLD JOCKEY, F1 TRIPLE BATTLE, CONT. Patrice au 94 30 81 34.

Contact

Département 18
Ech. ou Vds. jx Nec CD : Valis 2, Panza, Final Zone 2... Vds. Granzork : 600 Frs à débattre, Nec GT et SGX à bas prix. Contacter Mickael, au (16) 48 20 24 94.

Département 61
Ech. J Chan, contre Ranma 1/2, D Cruch, Neutiopa 1 ou 2, Pc Kid 2 ou 3, L of Hero Tomma, ou achéte 130 Frs. Vds. Miracle , Warriores sur MS : 100 Frs. Téléphoner au (16) 33 25 62 08.

Département 35
Vds CGW + 5 jeux (PC KID II,WORLD COURT TENNIS... : 990 Frs

Vente

Département 38
Vds. jx Nec : 150 Frs pce : Dead Moon, Pc Kid 2, et TF 3 sur MD : 200 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 76 53 13 74.

Département 75
Vends jeux NEC 75 Frs PCE Contacter David au 43 28 52 70 .

Département 75
Vds. jx CGX, CD et Super CD, et jx sur SFC. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 77
Vds. SGX + 1 manette + 2 jx : 900 Frs. Contacter Julien, après 18h, au (16) 60 25 73 23.

Département 92
Vds. CGX + 4 pads + quintupleur + 5 jx (Bomberman, FM Tennis...) : 1400 frs, valeur : 3200 Frs. Contacter Emmanuel, ou pascal, au (1) 48 26 58 13.

Département 92
Vds. SGX + quintupleur + 2 manettes + 1 jeu : 400 Frs + jx CGX, ou SGX : 200 Frs pce (Populous, FM Tennis, Human Sport...). Contacter Gerard, au (1) 47 85 72 92, ou au bureau : 40 85 72 92.

Département 93
Vds. CGX + 1 manette + 9 jx (Pc Kid 2, Dragon Spirit, R Type, Vigilante...) : 1950 Frs, ou contre jx Neo Geo. Contacter Nicole, la journée, au (1) 44 43 90 14.

Département 95
ends SGX + 9 jeux (DARIUS PLUS, GHOUL'S'N GHOST, BATTLE ACE...) : 1500 Frs à débattre. Contacter CLOTILDE au (16) (1) 39 97 73 39.

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 22
Ach. Neo Geo : 1500 Frs, ou Neo Geo + Fatal Fury 2, ou View Point : 2400 Frs. Téléphoner au (16) 96 30 04 60.

Département 62
Echange, achète, vends jeux NEO GEO, ART OF FIGHTING 100 Frs, ROBO ARMY 650 Frs, MAGICIAN LORD 450 Frs etc... Contacter JEROME au 21 66 17 15.

Département 62
Ach. jx Neo Geo, ou échnage. Recherche : World Heroes, FF 2, Art of Fighting... Contacter Deltombe Francis, 21 A de Musset, 62590 Oignies, ou après 20h, au (16) 21 37 49 67.

Département 77
Achète NEO GEO + jeux SUPER SIDE KICKS, F FURY 2 SENGOKY : 2000 Frs Téléphoner au 64 33 55 15.

Département 78
Ach. Neo Geo + Art of Fighting, World Heroes + 2 manettes : 3000 Frs, et vends Nes + 15 jx : 1500 Frs, jx MD à 100 Frs (A Beast, A Kidd). Contacter Cyril, au (1) 30 64 46 10.

Département 78
Ach. tous jx Neo Geo à bon prix et vends GG + 6 jx + accessoires. Téléphoner avant 19h, au (1) 30 61 11 22.

Département 91
Ach. jx sur Lynx. Contacter Guy, au (16) 60 11 96 32.

Département 92
Ach. jx Lynx : Dracula, et Pit Fighter : 550 Frs maxi. Contacter Julien Court, 37 rue Raspail, 92300 Levallois Perret, ou au (1) 47 31 16 22.

Contact

Département 11
Echange jeux SNK (ART.., BF, 8 MAN MORD, CLIP, NAM 1975) contre FFII et nouveautés. Vends jeux SN française SFII , SWM, AXLW échange Game Gear US , MD. Tél. 68 45 38 77. (ARNAUD)

Département 27
Ech. Neo Geo + 2 manettes + memory card + F Fury 2 et 1, W Hero , Art Fighting, contre Pc 386 DX 44. Téléphoner au (16) 32 59 65 48.

Département 27
Ech. S Nintendo + S Scope 6 + 2 manettes + MD + 2 jx + 1 manette, contre Neo Geo + manette et jeu si possible. Téléphoner après midi, au (16) 32 28 02 96.

Département 39
Echange 4 jeux S NES : CONTRA 3, TORTUE 4, ZELDA 3, MARIO 4, SONIC, JAMES POND 2 contre NEO-GEO + 1 ou 2 manettes. Contacter Franck au 84 42 47 76 Merci.

Département 66
Ech. Ach. Vds. jx Neo geo , cherche Last Resort, et contact sérieux, durable. Contacter David, après 18h, au (16) 68 55 93 61.

Département 78
Ech. S Nintendo + 8 jx, contre Neo Geo + 3 jx. Téléphoner au (1) 39 13 44 47.

Département 78
Ech. S Nintendo + 8 jx + AD 29, contre Neo Geo + jx + 2 manettes. Téléphoner au (1) 39 13 44 47.

Département 92
Ech. Nec, MD, jx contre jx Neo Geo. Contacter Stéphane, au (1) 46 30 09 52.

Département 93
Echange NEO GEO + 2 manettes + 15 jeux contre cheval de marque : BARDOT X 3000L. CONTACTER CACHERAT au 43 81 74 52 demander REPTAR !!

Département 94
Ech. M CD sans MD + 3 cd + 1 transfo + 4 jx, contre Neo Geo + 3 ou 4 jx + 2 manettes + memory card. Contacter Tong, au (1) 43 78 52 00.

Vente

Département 13
Vds. Combo : 2300 Frs, ou contre Neo Geo + 1 jx. Vds. Mutation Nation, F Fury + jx Mega CD + t Toons sur SFC. Contacter Romain, au (16) 42 86 19 58.

Département 27
Vds borne d'arcade JAMMA + Jeux prix très intéressants Tél : 32 33 57 90 Pierre avant 19 H.

Département 33
Vds. jx Neo geo : King of the Monsters 2... Contacter David, au (16) 56 34 41 67.

Département 54
Vends WORLD HEROES sur NEO GEO 900 Frs ou échange contre LAST RESORD. Tél. à LUC entre 18 H et 20 H.

Département 54
Vds. Neo Geo + 1 manette + 1 je au choix (Burning Fight, F Fury...) : 2500 Frs, ou avec Art of Fighting : 3000 Frs, et nBrx jx Neo Geo, su rS Nintendo : Contra, A Family, Tortues 4... Lynx + Rampart, N Gaiden, C Games + adaptateur : 1500 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 83 64 40 33.

Département 68
Vds. jx Neo Geo : Art of Fighting, S Side Kicks : 900 Frs pce. Contacter Laurent, au (16) 89 72 77 80.

Département 75
Vds. Neo Geo + 2 manettes + 6 jx (FF1, FF 2, AM 2...) avec Btes et notices : 5500 Frs, vente séparée possible. Téléphoner entre 18h30 et 20h, au (1) 43 66 63 89.

Département 75
Vds. Neo Geo neuve + 2 manettes + 5 jx (F Fury...) avec Btes et notices, garantie FNAC : 4500 Frs. Téléphoner de 18 à 20h, au (1) 43 66 63 89.

Département 78
Vends Lynx + 8jeux (Batman returns, A. Golf, Viking Child, Hockey) + sacoche + adaptateur secteur + comlynX : VENDU 1600 Frs valeur réelle 3600 Frs. Tél : 39 69 71 62

Département 78
Vds. Cyber Lip sur Neo Geo : 450 Frs et F Fight : 300 Frs sur S Nes. Contacter Stéphane, après 19h, sur la région de Paris uniquement, au (1) 34 78 52 30.

Département 92
Vends jeux NEO GEO : CYBER LIP 400 Frs . Vends SNIN + SFT II + MARIO + adaptateur : 1200 Frs. Vends MD + SONIC + DONALD : 800 Frs. Contacter GAEL KERGOAT au 46 68 14 28.

Département 93
Vds. sur Neo Geo : Cyber Lip : 450 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 43 02 22 89.

Département 94
Vds jeux NEO-GEO : SOCCER BRAWL : 650 Frs CYBER LYP : 450 Frs pas d'échange possible.

NINTENDO

Achat

Département 33
Ach. Pro Actio Replay sur S Nes : 200 Frs. Contacter Cedric, au (16) 56 20 02 58.

Département 95
Ach. S Nes, sans jeu, au plus offrant sur PAris uniquement. Contacter Benjamin, au (1) 39 83 47 60.

Contact

Département 3
Ech. Soulblazer, contre Best of the Best, ou vendu : 350 Frs, manette S Advantage : 400 Frs. Contacter Julien, au (16) 70 31 98 44.

Département 6
Ech. ou Vds. Nbrx jx SFC. Contacter Franck, sur le Dept 06 seulement, au (16) 93 14 94 78 .

Département 12
Echange jeux SFC, SNIN, SNES cherche PARODIUS, NHLPA, HOCKEY, YOSHI'S COOKY, NBA BASKET BALL, SUPER BOMBERMAN. Contacter YVES au 65 81 15 52.

Département 13
Echange GB +15 bons jeux contre PC Engine GT + 7 jeux. Contacter Nicolas CARPENA au (6) 91 22 86 66 après 17 H.

Département 31
Ech. 4/5 jx S Nes, contre Pc Engine Duo : W Commander, D Stricke, Actraiser... Téléphoner entre 19h30 et 20h30, au (16) 61 24 17 04.

Département 33
Echange sur SFC PARODIUS contre STAR WARS. Contacter FABIEN après 18 H au (16) 56 99 43 14.

Département 33
Echange NES + DRAGON-BALL, BLUE SHADOW, MARIO BROS I, GOAL, TORTUE NINJA I contre NEO-GEO + 1 jeu. Contacter GEFROY au 56 54 34 53.

Département 34
Echange SNS + 2 manettes + 5 ADV + adaptateur + 5 jeux (SF II, TMNT 4, MICKEY... contre MD (japonnaise + 2 manettes + AU-11 jeux (si possibe S RAGE 2 + SONIC 2 + WORLD OF ILLUSION... Contacter FABRICE au 67 83 26 69.

Département 35
Ech. S Nintendo + 2 manettes + 5 jx (Star Wars, SF 2, J Connors...) + adaptateur, contre Neo Geo + 2 jx. Téléphoner au (16) 99 23 14 01.

Département 44
Vds très Nbreuses news SFC/SNES/SNIN/ à prix dérisoir : 5 Frs. Tél. : 40 48 03 16 après 18 H. Demander ALEXANDRE.

Département 44
Ech. jx SFC/S Nintendo/S Nes : F1 Roc, Wings 2, Ranma, SF 2... contre HGP, SVB 2... Ech. 4 jx SFC contre Nec GT + jx et vends jx de 350 à 400 Frs. Téléphoner au (16) 51 70 25 58.

Département 44
Ech. jx sur Sega, Nintendo, tous modéles et sur Lynx. Contacter Antony Morel, 8 rue Paul Bellamy, 44000 Nantes, ou sur la région de Nantes uniquement, au (16) 40 89 10 71.

Département 51
Ech. ou Vds. Actraiser (F), M Quest, T Toons. Ach. Starfox, et sur MD : Flashback, et Global Gladiators. Téléphoner au (16) 26 65 30 71.

Département 56
Ech. sur S Nes : R Runner's Death Valley Rally, contre Prince of Persia, ou Mystical Ninja, ou vendu : 325 Frs. Téléphoner au (16) 97 05 15 41.

PARIS NEW YORK  L' ARCADE À DOMICILE  NOUVEAU DB LOGIC

LE FABRICANT DE L'ARCADE SYSTEM MET SES CONNAISSANCES TECHNIQUES AU SERVICE DU PARTICULIER.

5 rue Victor Meric CLICHY s/seine OUVERT DE 10 H à 19 H30 metro : mairie de Clichy

LOCATION JEUX DE VOLANT

adaptable sur **A.SYSTEM**

ex. POLE POSITION
S.C.I
OUT RUN
ENDURO RACER

1 Arcade system
1 manette
+ 1 carte JAMMA
sur + de 100 titres
2790 F

LOCATION DE CARTE JAMMA

+ de 200 titres en stock

final fight
street fighter
gost'gobin
mortal combat

A PARTIR DE 100 A 450 FRS

LOCATION

semaine/mois quinzaine
prix dégressif selon la durée

L'ARCADE SYSTEM a une Garantie d' **1** an dont **1 mois** en échange standart



LOCATION D'UNE ARCADE SYSTEM SEMAINE/QUINZAINE MOIS

VOUS RECHERCHEZ UN JEUX VRAIMENT SPECIFIQUE
TELEPHONEZ-NOUS

- reparation
- modification de vos cartes de jeux

Boitier de protection pour vos cartesJAMMA
*** **300 F** ***

reprises et ventes de toutes cartes logiques

BON DE COMMANDE OU DE RESERVATION - par telephone au 47.37.86.10

DESIGNATION	PRIX
TOTAL A PAYER	

Nom : .... Prénom : ....
Adresse ....
....
Code Postal :.......................... Ville :..................................
AGE : .... Téléphone : .... signature (parents pour les mineurs)

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

A RETOURNER A : PARIS NEW YORK-DB LOGIC
5 RUE VICTOR MERIC
92110 CLICHY S/SEINE
ENVOI CONTRE REMBOURSEMENT 20% À LA COMMANDE

PETITES ANNONCES

Département 56
Ech. sur S Nes : R Runner, contre Axelay (US), ou P of Persia (US), ou Zelda 3 (Fra), ou vendu : 375 Frs. Contacter Fredeeric, au (16) 97 05 15 41.

Département 57
S. NINTENDO , SFC, S. NEEES cherche contacts pour échange ou autre. Ecrire à J. Philippe 8 Rue des Tirailleurs 57200 SARREQUEMINES

Département 59
Ech. Nbrx jx sur Nintendo 16 bits. Contacter Leroy Stephane, 3 rue des Bazennes, 59140 Dunkerque, ou au (16) 28 66 01 82.

Département 59
Ech. jx sur S Nintendo et S Nes. Contacter Julien, après 18h, au (16) 27 33 57 59.

Département 63
Ech. jx S Nintendo/S Nes, cherche Area 88, Tiny Toon… Ech jx GB, et cherche Looney Toon, Bc Kid… Téléphoner 73 60 32 93.

Département 66
Ech. jeu Nes : The Simpsons Bart vs the Space Mutans, contre P of Persia. Contacter J Philippe, après 17h30 le lundi, au (16) 68 73 01 31.

Département 68
Ech. jx SFC : Mickey contre S Volley B 2 et Axelay contre Human GP, et T Toons + sonic Blaster, contre Mutation Nation. Téléphoner au (16) 89 75 46 43.

Département 77
Ech. Rushing Beat 2, contre Dragon Ball Z, ou Ranma 1/2 2, ou autre. Contacter Pierre, après 17h, au (16) 64 30 11 09.

Département 78
Ech. S Nintendo, contre S Nes, ou SFC, ou cendu : 700 Frs. Ech. jx MD contre jx MD, S Nes (Fra, Jap, US), GB, GG, ou accessoires. Contacter Renaud, au (1) 30 59 85 47.

Département 91
Echange SUPER NES + 6 jeux : SPIDERMAN, ZELDA 3, TMHT 4, POPULOUS, STREET FIGHTER 2, SUPER GHOULS'N GHOSTS, AD29 (aaptateur), DYNA 1 manette contre NEO-GEO + 1 manette 64 57 48 65.

Département 92
Vds. Ech. jx S Nes, posséde ; SMB 4, S Tennis, X Men, TMHT. Contacter Bruno, au (1) 47 74 59 19, ou 47 82 30 58.

Département 93
Ech. ou Vds. Rival Turf sur S Nintendo Fra : 200 Frs. Contacter Olivier, après 19h, au (1) 48 23 35 69.

Département 94
Echange ANOTHER WORLD Version (US) contre RANMA 1/2 2 ou vend 350 Frs. Contacter PHILIPPE au (1) 46 82 30 36.

Département 94
Ech. jx S Nintendo/S Nes/SFC, posséde : S Tennis, S Soccer et Mario Kart. Cherche Actraiser, et jx de baston. Ach. AD 29. Contacter Tony, au (1) 46 87 59 70.Département 94
Ech. S Nintendo garantie + 4 jx + adaptateur, contre Neo Geo + 1 jeu et 1 manette. Contacter Patrick, avant 18h, au (1) 48 89 74 07.

Département 95
Echange jeux S NINT. : BEST OF THE BEST, PRINCE OR PERSIA, STAR WARS, TINY TOON, JIMMY CONNORS etc... Contacter BRUNO au 34 11 15 60.

Vente

Département 2
Vds. S Nes US + 7 jx (Star Wars…) + 2 manettes + adaptateur universel : 3775 Frs, valeur : 4950 Frs. Téléphoner au (16) 21 26 51 35.

Département 4
Vds JIMMY CONNORS US : 350 Frs

Département 6
Vends GB + 5 jeux : TREMINATOR, FOOTBALL INTER, TETRIS, SUPER MARIOLAND , BATTLETOADS + GAME LIGHT le tout en TBE : 1200 Frs contacter JR au 93 78 34 34.

Département 7
Vds. SFC + 3 jx : 1590 Frs, ou séparement (R Beat, Mario Kart…) Contacter Jeremy, au (16) 75 37 43 96.

Département 8
Vds. Nes + 2 manettes + 6 jx (SMB 1 et 3, Turtles…) : 1400 Frs. Contacter Jean, midi et soir, au (16) 24 59 06 15.

Département 11
Vds. jx S nintendo de 300 à 350 frs : A FAmily, J Bond… en version Fra ou US. Contacter Patrice, au (16) 68 48 85 85.

Département 13
Vends S NINTENDO + SF 2, SUPER SOCCER, ROBOCOP 3 : 1600 Frs. Vends MD + 4jeux + 2 mans + adaptateur japonnais. Tél. : 91 41 02 66.

Département 13
Vds sur SN VALIS (JAP) 250 Frs ADVENTURE ISLAND AMERI. 275 Frs

Département 13
Vds. S Nintendo + JB King + 3 manettes + 7 jx : 3500 frs, ou contre Neo Geo + 3 jx. Contacter Joel, au (16) 91 63 57 74.

Département 14
Vends GB + 4 jeux (TETRIS, SUPER MARIO, R-TYPE, SUPER RC- PRO AM.) : 700 Frs valeur 1200 Frs. Contacter JULIEN au 31 92 16 79.

Département 16
Vds. Nes + 2 pads : 200 Frs + jx : 150 Frs (Simpsons, A Family, SMB 3, T Ninja…). Contacter Bruno, entre 15 et 19h, au (16) 45 38 77 37.

Département 16
Vds. S Nintendo : 800 Frs et Zelda 3, Castelvania 4 : 280 Frs, jx SFC : SF 2 : 350 Frs, F Fury : 460 Frs, THMT 4 : 360 Frs. Contacter David, au (16) 45 68 24 83.

Département 19
Vds. 7 jx Nes de 100 à 200 Frs (Gremlins 2, Zelda 2, DD 2…), ou le tout + console : 1300 Frs. Contacter Bertrand, au (16) 55 23 23 02.

Département 19
Vds. jx sur S Nes/Nintendo/SFC : Zelda, Contra, Turtles 4, Rushing Beat, Axelay. Contacter Cedric, au (16) 55 20 01 59.

Département 20
Vds. S Nintendo + 2 manettes + adaptateur + Castelvania 4, SF 2, P of Persia : 1500 Frs. Contacter Jean Charles, au (16) 95 20 21 96.

Département 21
Vds. jx Nes Life Force, et Faxanadu : 150 Frs pce, ou 250 Frs les 2. Téléphoner au (16) 80 46 43 76.

Département 22
Vds. Nbrx news S Nes/SFC à bas prix. Contacter David Cherel, 14 rue Fardel, 22120 Pommeret, ou avant 18h, au (16) 96 34 36 78.

Département 27
Vds. jx S Nintendo US : T Ninja : 350 Frs, Mickey : 400 Frs, jx Jap : F Fignt Guy, G'n'G : 350 Frs + frais de ports. Téléphoner après 15h, au (16) 32 28 02 96.

Département 28
Vds. 12 jx S Nintendo, de 250 à 350 Frs (Star Wars, Axelay, Actraiser, Contra, R Runner… Contacter Nicolas, au (16) 37 30 08 72.

Département 30
Vds. sur S Nes US : S G&G, et Drakkhen : 350 Frs. Contacter Vigouroux Stéphane, après 18h, au (16) 66 21 25 07.

Département 31
Vds. jx S Nintendo : EDF, Axelay, J MAdden Foot 93, NBA all Star Challenge : entre 300 et 400 Frs, ou le tout : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 61 80 40 26.

Département 31
Vds. Nes + 7 jx : 800 Frs à débattre, GB + 5 jx : 500 Frs. Contacter JC Vignes, 9 rue Jemmapes, 13130 Balma, ou au (16) 61 24 55 08.

Département 33
Vds. jx SFC : S Aleste, Mickey, Contra 3 US, P of Persia : 290 Frs pce. Contacter Cédric, au (16) 556 20 02 58.

Département 33
Vends SFC complète + 5 jeux (SF II, FF GUY, AMAZING TENNIS, SOULBLADER) + adaptateur universel + valise de transport : 1500 Frs. Téléphoner au 56 47 39 92.

Département 33
Vds. jx S Nes : T Toons, A World, Mystical Quest, Soulblazer, Spiderman : 350 Frs. Ach. Neo Geo + Sidekicks + 2 manettes : 2500 Frs, ou échnage Neo Geo seule, contre 5 jx. Contacter DAvid, au (16) 56 39 36 32.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus… Cochez les cases, remplissez la grille et hop… vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 05 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❏ ACHAT ❏ ECHANGE ❏ VENTE

❏ NEC ❏ NEO-GEO & LYNX ❏ NINTENDO ❏ SEGA

N° 22

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

Département 33
Vds. S Nintendo + 2 manettes + Mario : 1000 Frs à débattre. Ach. jx SFC ou S Nes. Contacter Xavier, au (16) 56 24 93 62.

Département 34
Vds. ou Ech. trés Nbrx jx sur S Nes/Nintendo/SFC, de 250 à 320 Frs (Mario 4, Romance, Joe and Mac, S Soccer...). Contacter Sébastien, au (16) 67 71 31 62.

Département 38
Vds. jx S Nintendo : Top Gear, S Tennis , Zelda 3 : 350 Frs pce, S D Dragon sur S Nes : 400 Frs. Contacter Hippolyte, après 19h30, sur Lyon et Isere, au (16) 78 32 34 10.

Département 38
Vds. Krusty's Fun House, sur S Nintendo. Contacter J Pierre, au (16) 76 54 00 63.

Département 38
Vds. sur S Nes : R Runner, Contra 3, S Tennis, Turtles 4, NCAA Basket, SMB 4, entre 200 et 260 Frs. Vds. jx tous les mois. Contacter Loic, au (16) 76 88 04 49.

Département 42
Vends SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II + 2 manettes neuves : 750 Frs téléphoner au 77 93 80 75 (GREGORY).

Département 44
Vds. jx S Nes/SFC/S Nintendo, posséde Nbrx titres. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 44
Vds. Ach. Ech. Nbrx jx sur S Nintendo. Contacter JP, au (16) 40 78 54 26.

Département 45
Vends A500 + 1 MO + jeux (AMOS,...) + souris + tapis, + joystick + 10 DK contre SNIN + SF2 + ZELDA 3 + 2 manettes. Contacter DAVID au 38 63 82 43. (dans le Loiret si possible)

Département 49
Vds. S Nintendo + 6 jx + adaptateur SFC/ S Nes : 2800 Frs. Téléphoner au (16) 41 62 10 79.

Département 52
Vds. ou Ech. jx S Nintendo : Zelda : 300 Frs, F Zero : 200 Frs, Contra 3 (US) : 300 Frs, Adaptateur universel : 50 Frs. Contacter J Philippe, au (16) 25 32 35 50 HR.

Département 54
Vds. jx Nes. Téléphoner au (16) 83 37 05 19.

Département 56
Vds. jx GB : S Mario Land, A Family, Megaman : 270 Frs pce et sur S Nintendo : Zelda 3 : 350 Frs. Contacter Jean Noel sur le 56 uniquement, au (16) 97 60 15 45.

Département 59
Vds. sur S Nintendo Fra : Axelay, F Zero, Another World : 300 Frs pce, avec Btes et notices. Contacter Gael, au (16) 20 06 57 59.

Département 59
Vds. jx S Nes (US) : SF 2 : 375 Frs, Best of the Best : 375 Frs, NBA Basketball : 400 Frs. Contacter Bastien-Bocquet, au (16) 27 81 75 29.

Département 60
Vds. S Nes Fra, sous garantie + 4 jx : 1300 Frs. Contacter Guillaume Brabant, au (16) 44 54 92 09.

Département 62
Vds. S Nintendo + 4 jx (SMB 4, SF 2, Zelda 3, Drakken) : 1800 Frs à débattre. Téléphonetr au (16) 21 65 13 51.

Département 62
Vds. sur S Nintendo : Sim Earth US : 350 Frs. Contacter Alain, au (16) 21 53 44 58.

Département 63
Vends ou échange sur SFC/SNIN PRINCE OF PERSIA, PILOT W. : 250 Frs, sur GG STREET OF RAGE, MICKEY, WONDER B 3, KICK OFF..... 150 Frs Contacter FABRICE au 73 79 10 31 après 18 H.

Département 68
Vds SUPER NINTENDO + 6 Jeux + Adaptateur AD 29 valeur neuf : 4290 Frs vendu 2500 Frs.

Département 69
Vds. jx S Nintendo : Axelay : 350 frs, Actraiser : 450 Frs, MArio 4 : 300 Frs, échange possible. Contacter Perrault Alain, 7 Ave du Gal Leclerc, 69140 Rillieux, ou au (16) 78 88 04 58.

Département 69
Vends ADAMS FAMILY 2 sur SUPER NES américaine parfait état (boite + notice) prix 320 frs port compris. Contacter SIMON au 78 49 58 21.

Département 69
Vends jeux S NINTENDO :SUPER KICK OFF, ADDAMS FAMILY, PILOT WINGS) 400 Frs (frais de port compris) tél. 78 84 01 32. Demander LAURENT.

Département 69
Vds. 7 jx S Nintendo : Chuck Rock, Turtle 4, S G&G, SF 2... Contacter Julien, après 18h, au (16) 78 29 50 89.

Département 69
Vds. sur S Nes : SF 2 (US), Zelda 3 (US), Dragon's Lair (Fra) et R Runner (US) : 1350 Frs. Contacter Nico, au (16) 78 34 29 76.

Département 75
Vds. Ech. sur S Nintendo/SFC/S Nes : Nigel Mansell, T Toon, Dragon Ball Z 2, Castel 4, NBAA Basket. Téléphoner au (1) 48 78 45 56.

Département 75
Vds. S Nes + adaptateur Honey Bee + SF 2, Dragon Ball 2 : 1300 Frs. Contacter Denis, au (1) 43 79 96 54.

Département 75
Vds. 3 jx sur S Nintendo : Loony Tunes, Castelvania 4, Actraiser, valeur 1700 Frs, vendu 800 Frs. Contacter Christian, après 18h, au (1) 43 41 95 17.

Département 75
Vds. Nintendo + AD 29 + 5 jx, sous garantie : 2200 Frs. Contacter Eric, après 20h, au (1) 43 66 70 22.

Département 75
Vds. Nes + 2 pads + Mario 1, Tortues Ninja 1, DD 1 et 2 : 1000 Frs. Ech sur S Nintendo Fra : Castelvania 4, contre Contra 3. Téléphoner au (1) 43 66 93 53.

Département 75
Vds. jx SFC : Turtles 4 : 300 Frs, jx MD : Undeadline, Immortal, Out Runb : 230 Frs pce, jx Neo Geo : Sengoku : 450 Frs, jx Nec : Op. Wolf : 150 Frs. Téléphoner au (1) 45 53 86 79.

Département 75
Vds. S Nintendo, sous garantie + 5 jx (SF 2, Pilot Wings, Zelda, Fl GP, Mario) : 2000 Frs à débattre. Contacter J Marc, sur Paris uniquement, au (1) 42 72 38 05.

Département 75
Vds. Nbrx jx sur SFC : T Toons, Star War... Contacter Nicolas, au (1) 45 83 15 10.

Département 75
Vds. lot de 20 jx GB (jx Jap avec emballage) : Dr Mario, Solomon's, Tennis... Téléphoner entre 19 et 21h, au (1) 43 28 61 86.

Département 76
Vends SNIN FRANC. + 2 mans + 3 jeux + Pro Action Replay Garantie . Neuve, Noël 92 : 2000 Frs. Appeler de toute urgence le 35 93 82 58.

Département 77
Vends jeux NES : BLADES OF STELS : 200 Frs, EXITEBIKE : 130 Frs, GRADIUS : 130 Frs et TORTUE NINJA 1 : 100 Frs. Vends aussi ancienne NES + 7 jeux : 300 Frs à débattre. Vends 1 jeu GB : DD : 90 Frs Tél. : 64 07 84 48.

Département 77
Vends GB + 10 Jeux + Pochette : 1000 F

Département 77
Vds. WWF sur S Nintendo : 250 Frs, ou contre Zelda 3, F Zero, Axelay, S Tennis, A Tennis, Tortles 4, Spiderman... Contacter Helder, au (1) 64 26 43 60.

Département 78
Vends SNES + ZELDA 3 + PRINCE OF PERSIA + SUPE MARIOLAND + adaptateur. TBE le tout 1500 Frs à débattre. Téléphoner au 30 59 31 59.

Département 78
Vds. jx S Nintendo : Hook, Amazing Tennis, S Mario. Téléphoner au (1) 39 52 74 32.

Département 80
Vends AXELAY 350 Frs ou contre STAR WARS, SONIC BLASTMAN, ADDAMS, F2, ou STARFOX. Echange Master System contre NEO GEO + FATAL FURY 2. Contacter le 22 85 44 08 de 19 à 21 H.

Département 84
Vds. jx S Nintendo : SF 2 : 350 Frs, Aleste, Probotector, A World, Un Squadron, F Zero : 300 Frs pce, ou console + 11 jx : 4000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 90 72 22 76.

Département 87
Vds. ou Ech. (contre A FAmily 2, ou Actraiser), Super of Road sur S Nintendo : 350 Frs. Contacter Stéphane, après 19h, au (16) 55 70 11 59.

Département 88
Vends jeux : MEGADRIVE : SONIC, QUAKSHOT, SMGP ; SHADOWD ; MERCS + cherche COREGX + 2 PAD + 1 JEU MINI PX 300 F.

Département 88
Vds. Nintendo + 2 manettes + 4 jx (S Mario, S Warriors...) : 1300 Frs. Téléphoner à partir de 20h30, au (16) 29 30 01 89.

Département 91
Vds. M Quest : 350 Frs, F Zero : 250 Frs, TMNT 4 : 350 Frs, G&G : 300 Frs, port compris. Contacter Alex, au (16) 64 96 34 42.

Département 91
Vds. Ach. et Ech. jx S Nes, posséde Castel of Illusion, Pilot Wings, Soul Blazer... Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 91
Vds. jx S N et SFC : Mickey, Phalanx, Ranma 1/2 2Area 88 : de 300 à 500 Frs. Contacter Yia, après 18h30, au (1) 69 45 53 38.

Département 91
Vds. GB + 2 jx : 500 Frs, MS + 3 jx : 450 Frs, et 8 jx de 100 à 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 60 86 41 29.

Département 91
Vds. jx sur Nes : Hyper Konami Soccer : 100 Frs, Nes + 5 jx : 600 Frs. Contacter Cédric, au (16) 64 49 79 92.

Département 92
Vds. S Nintendo + City Boy + Mario Kart : 1000 Frs. Contacter Bruno Pierre, 1 res des fontaines, 92800 Puteaux, ou au (1) 47 73 65 14.

Département 92
Vends jeux SNIN, SNES, SFC (S. TENNIS, KRUSTY, WWF, ZELDA, UNSQUARDON) entre 200 et 300 Frs ou échange (STARFOX RANMA 1 ou 2, NBA...) Contacter GUILLAUME au 46 45 91 57.

Département 92
Vends SUPER NINTENDO + 5 jeux : STREET FIGHTER II ; AXELAY GRAND PRIX F1 ; CONTRA III, SUPER SCHOULDN'GHOST + adaptateur sous garantie. Tél. 47 41 09 85 FABIEN 2700 Frs.

Département 92
Vds. S Nintendo + jx + AD 29, 4 jx GB : prix à débattre. Contacter Arnaud, au (1) 47 21 78 84.

Département 92
Vds. S Nintendo + Zelda 3, S Tennis, S Soccer + 2 manettes + adaptateur universel : 1350 Frs. Contacter J Philippe, au (1) 46 04 45 09.

Département 93
vends SUPER NES + 8 jeux (SIMPSON + STREET FIGHTER + PILOT WINGS + EXHAUST HEAT + OUTER WORLD + ROYAL CONQUEST + MARIO KART etc...) + 2 AD 29. Tél : 43 02 34 34. 3000 Frs THOMAS.

Département 93
Vds. jx S Nintendo : Mario : 250 Frs, Zelda : 300 Frs, S Soccer : 250 Frs. Contacter Mickael, au (1) 48 47 90 17.

Département 93
Vds. S Nintendo + 2 pads + 4 jx + adaptateur Jap : 2000 Frs. Contacter Gerard, au (1) 48 22 94 48.

Département 93
Vds. SFC + adaptateur + 20 jx : 5000 Frs, valeur : 10000 Frs. Contacter Yves, au (1) 48 55 59 36.

Département 94
Vds. Nes + pce Jap + 39 jx + 2 manettes + Zapper : 2900 Frs à débattre. Contacter William, après 19h, au (1) 46 71 81 26.

Département 94
Vends MD + 2 manettes + 15 jeu, dont (TFIII, SONIC II, XORLD OF ILLUSION...) ainsi qu'une SNES + 7 jeux dont (AXELAY , SVOLLEY 2, ST FII) ou échange contre NEO GEO + jeux . Contact FABRICE au 45 94 16 32.

Département 94
Vds. S Nintendo + 10 jx + Action Replay pro : 3200 Frs. Contacter Sylvain, le mercredi, au (1) 43 89 08 14.

Département 94
Vds. GB + 5 jx (Tetris, D Tales, Star WArs...) : 900 Frs. Téléphoner après 20h, au (1) 43 78 96 59.

Département 94
Vds. S Nintendo + AD 29 + S Tennis, S Soccer, S WWF, TMNHT 4, F Fight : 1800 Frs. Contacter Yann, au (1) 49 83 80 74.

Département 94
Vds. S Nintendo + adaptateur universel + 5 jx (Mario Kart, Actraiser, S Aleste...) + 2 manettes : 2500 Frs à débattre. Contacter Salim, au (1) 45 46 15 66.

Département 95
Vds. cartouches S Nintendo : Hook, S Mario World, Amazing. Contacter Philippe Richard, au (16) 39 52 74 32.

Département 95
Vds. GB + boite + cable link + écouteurs + lumiére + Tetris, Mario 2 : bas prix. Contacter Patricia, au (16) 39 91 40 43.

Département 95
Vds. jx SFC et S N : M Quest, T Toons : 400 Frs, S Kick Off : 350 Frs, F Zero : 200 Frs. Contacter David, au (16) 34 21 12 42.

Département 95
Vds. Nes + 14 jx, Nes Advantage, Nes max : 4000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 39 95 66 61.

SEGA

Achat

Département 33
Ach. pour MS : Lemmings, Senna GP, Sonic 2, Asterix, MGP, M MAdness : 150 Frs maxi. Contacter Laetitia, au (16) 57 42 11 26.

Département 59
Ach. Ech. Vds. cartouches Sega MD, MS, et GG. Contacter Console Mega Club, 21 rue des martyrs de la resistance, 59130 Lambersart.

Département 59
Ach. Ech. et Vds. jx Sega. Contacter Console Mega Club, 108 rue Marceau, 59280 Armentieres.

Département 78
Achète surMD : THUNDER FORCE IV, D. FURY, TORTUE IV, MUHAMMAD ALI BOXING, GLOBAL GLA. et sur MS, MICKEY II SUR GG : CHACKA, D. OF ASIS. VD : F22. DEMANDER NCOLAS 30 58 49 98.

Contact

Département 6
Ech. MD Fra + 2 manettes + Sonic, S of rage (boites et notices), contre S Nintendo. Contacter Patrick, au (16) 93 99 12 71.

Département 13
Ech. MD + 3 jx contre Pc Engine GT + 1 jx. Contacter Nicolas, au (16) 91 22 86 66.

Département 31
Club d'échange sur MD plus de 250 jeux contacter SEBASTIEN BONNET 61 86 56 04.

Département 42
Ech. jx MD (Terminator, Tazmania, Warrior Sun, Sonic 2, Crude Buster), contre World of Illusion, Tortue 4, Flashback, jx de rôle, Tennis. Contacter DAvid, au (16) 77 22 66 92.

Département 57
Echange jeux MD : DONALD, A. STORM, HELL FIRE, ASIA, BASKET... Contre D. FURY, TAZMANIA, CHCK ROCK, LEMMINGS, ROAD RASH 2, jeux de sports... Demander LAURENT AU 87 86 87 00.

Département 59
Ech. jx MD, plus de 30 titres. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

Département 59
Ech. plus de 30 jx MD. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

Département 59
Ech. S Nes + 2 joy, contre Sega CD + 1 CD, échange aussi Altered Beast + Sword of Vermillon (MD), contre Kris Kross, ou Music Factory (CD). Téléphoner au (16) 27 41 72 04.

Département 62
Echange jeux MD (FANTASIA, LAST BATTLE, GOLDEN AXE 2, KID CHAMELEON, JAMES POND 2, STRIDER) possibilité de vente entre 200 et 250 Frs. Contacter THOMAS au 21 75 18 37.

Département 75
Ech. sur GG : Donald, contre Defender of Oasis. Contacter Benjamin, 77 rue Boileau, 75016 Paris.

Département 91
Ech. sur MD : S of Rage 2, et Sonic 2. Ech A FAmily (S Nintendo), Magical Quest (US), Krusty (US), Mario (S N), sur PAris et sa région uniquement. Contacter Charles, au (1) 69 24 38 45.

Département 95
Ech. jx MD : Chuck Rock, Alien 3, Mickey, W Boy 5, W of Illusion, Marble Madness, TF 3, contre TF 4, The Immortal, Flashback, Chakan... Téléphoner au (16) 39 95 02 07.

Vente

Département 3
Vds. sur MD : Chuck Rock, S of Rage 2, Immortal, P Star 3, Galahad : 250 Frs pce, Donjeons et dragon, Might and Magic : 300 Frs pce, Carmen San Diego : 150 Frs. Téléphoner au (16) 79 35 26 88.

Département 3
Vds. sur MD : W of Illusion : 310 Frs, Robocod : 240 Frs et Sonic : 190 Frs. Téléphoner au (16) 70 97 00 30.

Département 3
Vds. ou Ech. jx MD D Tracy : 170 Frs, S Dancer : 150 Frs, W Cup : 150 Frs, Volleyball : 220 Frs et autres. Contacter Mik, au (16) 70 46 23 70.

Département 6
Vds. jx MD : 300 Frs : W of Illusion, Sonic 2, Tazmania, Legend of Galahad, S Wrestle Mania... Contacter Eric, après 19h, au (16) 93 35 59 27.

Département 11
Vds. 15 jx MD de 120 à 180 Frs + adaptateur pour jx Jap. Contacter Christophe, lundi, mardi et mercredi, avant 19h, au (16) 60 04 46 67.

Département 13
Vends GAME GEAR + Adaptateur + 4 jeux valeur 2500 Frs pris 1200 Frs. Contacter OLIVIER au (16) 42 63 45 45 laisser message sur répondeur.

Département 13
Vds. MD Fra + 2 manette : 600 Frs, Mickey et S of Rage : 150 Frs pce. Contacter Ludovic, au (16) 91 93 38 34.

Département 14
vends une console MASTER SYSTEM + 2 manettes + 2 jeux + 1 pistolet our seulement 300 Frs. Téléphoner après 17 H jusqu'à 21 H sauf le week-end toute la journée. Contacter VINCET au 31 91 69 54.

Département 14
Vends sur MD : FANTASIA, WONDER BOY, JAMES POND II, sur SUPER NINTENDO : F-ZERO au 31 22 26 13 demander Bertrand ou Stéphane.

Département 16
Vds. MD + 2 manettes : 700 Frs, jx : Olympic Gold, Sonic 2, Ecco, Road Rash, Populous, A Burner : entre 200 et 350 Frs. Contacter Paul, au (16) 45 98 74 42.

Département 22
Vds. GG + 4 jx (Sonic, Donald, S of Rage, Shinobi) + adaptateur + batterie, sous garantie : 1500 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 96 27 34 12.

Département 28
Vds. MD Jap + 1 manette + 3 jx : 700 Frs. Contacter Bruno, au (16) 37 82 31 45.

Département 28
Vds. MD + 3 jx (Sonic, HF...) + 2 manettes, valeur : 2325 Frs, vendu : 1150 Frs. Contacter Guillaume, après 20h, au (16) 37 36 71 45.

Département 29
Vds. MD + 10 jx (Sonic, S of Rage, T F 3...), vente séparée et échange posiible. Ach. PS 3. Téléphoner après 17h en semaine, au (16) 98 83 70 74.

Département 30
URGENT : Vends MEGADRIVE Japonnaise + 2 jeux (WORLD OF ILLUSION, FANTASIA) + 2 manettes TURBO Nov. 92 peut servi : 900 Frs. JEAN-PHILIPPE au 66 34 39 72 après 17 H.

Département 31
Vends GG + 3 jeux + battery pack + adaptateur secteur + mallette : le tout en TBE : 800 Frs au 61 90 60 87.

Département 31
Vds. jx MD (S Dancer, F1 GP, Cadash...). Contacter Alain, au (16) 61 59 88 72.

Département 32
Vds. jx MS : W Boy 2. échange possible, contre jx MD. Ech. ou Vds. Rambo 3 et Sonic sur MD. Contacter Adil, après 20, au (16) 62 05 85 15.

Département 33
Vds. MS + 2 manettes + F16 et Hang On + Speedball : 320 Frs pce , ou sé^parement : Speedball : 100 Frs et MS : 250 Frs. Téléphoner après 14h, au (16) 57 22 07 88.

Département 33
Vds. jx 200 Frs pce : J Madden 92, Kid Chameleon, Robocod, magazines : 15 Frs pce. Contacter Sébastien, au (16) 56 32 18 98.

Département 34
vends jeux MS + pistolet : ALIEN SYNDROME, WORLD SOC, ENDURORACER, SPACE HARRIER + JEU POUR PISTOLET 100 Frs le jeu ou 400 Frs le tout Tél. 67 64 41 58.

Département 38
Vends MD Japonnaise + 5 jeux (QUACKSHOT, ALISIA...) + 2 manettes dont 1 POWER STICK. Prix 1000 Frs (échange contre NEC + jeux possible) tél. après 18 H au (1) 76 72 56 43.

Département 38
vends jeux MD : MICKEY ET DONALD, TF4, TAZMANIA, PITFIGHTER, TWO CRUDE DUDES... 200 à 250 Frs. Tél. au 76 21 42 62 après 17 H.

Département 38
Vds. jx sur MD : Landstalker : 250 Frs et Sonic : 60 Frs. Téléphoner au (16) 76 98 18 03.

Département 41
Vds. jx pour MS II : S Tennis : 100 Frs et Rambo III. Téléphoner au (16) 54 76 56 75.

Département 45
Vends MS + 5 jeux : 850 Frs

Département 49
Vds. ou Ech. Tazmania, Sonic 2 : 250 Frs, S of Rage, Castle of Illusions, Sonic : 200 Frs pce, Super Hang On : 150 Frs. Contacter Sébastien, après 19h, au (16) 41 52 42 63.

Département 51
Vds. jx MD : Phelios, Galahad, Sonic 2, Team USA Basket, W of Illusion : 250 Frs. Contacter Gregory, après 19h, au (16) 26 66 13 25.

Département 54
Vds. MS + 5 jx : 550 Frs, ou 100 Frs le jeu. Téléphoner après 18h, au (16) 83 24 17 82.

Département 54
Vds. MD + 2 manettes + S of Rage 2 + Sonic 2 + EA Hockey et Joe Montana 93 : valeur 3050 Frs, vendu : 2000 Frs. Contacter Gregory, vers 19h, au (16) 83 97 04 66.

Département 55
Vds. jx MS 2 : Tennis Ace, W Cup Italia 90 : 200 Frs pce, Global Defense : 100 Frs, avec Btes et Notices. Téléphoner après 18h, au (16) 29 79 42 80.

Département 57
Vds. Mega CD + 6 jx (P of Persia, Thunder Strom, Sol Feace...) : 2500 Frs. Contacter Fazzi Régis, 24 rue du chateau, 57600 Forbach, ou au (16) 87 88 37 45.

Département 59
Vds. jx sur Sega. Téléphoner au (16) 20 09 64 83.

Département 59
Vds. MD Jap + 2 manettes + 4 jx (Eswat, J Pond 2...) : 1100 Frs. Contacter Aymeric, après 17h, au (16) 20 05 45 41.

Département 59
Vds. jx sur MS de 100 à 250 Frs : Aerial Assaul, Bubble Bobble, Casina games, R Type... et jx sur MD. Téléphoner au (16) 20 09 64 83.

Département 59
Vds. jx MD, Mega CD : S of Rage, Strider, A Beast, Forgoten World : 400 Frs, Wonder Dog, Earnest Evans : 300 Frs. Contacter Olivier, au (16) 20 95 07 39.

Département 60
Vends GG + SONIC + COLUMS + AXBATTLER + WONDERBOY + adaptateur secteur : 1200 Frs. Contacter GUILLAUME après 18H au 44 51 74 71.

Département 60
Vds. GG + 4 jx + MS + 5 jx MS + adaptateur : 1600 Frs. Contacter Steve, après 17h, au (16) 44 58 68 80.

Département 62
Vends GAME EAR de Juillet 1992 avec SONIC, DONALD, SUPER MONACO GRAND PRIX, sacoche et loupe valeur 1800 Frs vendu 1000 Frs Ne téléphoner qu'entre 19 H 30 et 21 H au 21 7 83 32.

Département 62
Vends sur MD : QUACK SHOT 200 Frs + adaptateur japonnais 250 Frs, DAVID ROBINSON 270 Frs, STREET OF RAGE II 350 Frs. Contacter SEBASTIEN au 21 88 53 65 après 18 H.

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES — LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

JOE MONTANA FOOT	109 F	STREET OF RAGE	175 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	SONIC 2	189 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) **249 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

SUPER TENNIS	79 F	CYBER SHINOBI	139 F
E - SWAT	99 F	DANAN JUNGLE	139 F
SHINOBI	99 F	DOUBLE DRAGON	139 F
THUNDER BLADE	99 F	GOLVELLIUS	139 F
TRANSBOT	99 F	KENSEIDEN	139 F
AFTER BURNER	139 F	VIGILANTE	139 F
CHOPLIFTER	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE (Française)	695 F	499 F

MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	Adaptateur Jeux Japonais	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALTERED BEAST	99 F	STREET OF RAGE	199 F
E - SWAT	99 F	SUPER MONACO GP	249 F
JOHN MADDEN FOOT	99 F	ANOTHER WORLD	275 F
SONIC	99 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
FANTASIA	139 F	FATAL FURY	275 F
GHOULS'N GHOST	139 F	FLASHBACK	275 F
JAMES POND 2	139 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
QUACKSHOT (JAP)	139 F	MICKEY ET DONALD	275 F
REVENGE OF SHINOBI	139 F	SONIC 2	275 F
GHOSTBUSTERS	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu **1690 F**

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS	349 F	239 F

ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE	249 F	HANDY-BOY	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	109 F	R - TYPE	139 F
MARIO & YOSHI	136 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
RADAR MISSION	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * **249 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	99 F	SUPER MARIO BROS	139 F
BLACK MANTA	139 F	ZELDA 2	179 F
KUNG FU	139 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
RYGAR	139 F	PUNCH OUT	199 F
SHADOW GATE	139 F	ROBOCOP	199 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO (française) :	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO KART	890 F	699 F
CONSOLE + STARWING	990 F	------
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	1090 F	799 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

GHOULS AND GHOSTS	269 F	ANOTHER WORLD	339 F
PILOT WINGS	269 F	AXELAY	339 F
SUPER MARIO KART	269 F	CASTELVANIA 4	339 F
SUPER TENNIS	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
ZELDA 3	269 F	ROAD RUNNER	339 F
JIMMY CONNORS	299 F	STREET FIGHTER 2	339 F
WRESTLEMANIA	299 F	SUPER STAR WARS	339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	MAGICAL QUEST	379 F

NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO (NEUVE) **1990 F**
(+ DE 50 JEUX DISPO.) avec 1 jeu **2490 F**

MANETTE	499 F	MEMORY CARD	225 F

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
NAM 75	690 F	479 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
FATAL FURY 2	1490 F	1190 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1190 F

NEC

CONSOLE neuve COREGRAFX II	avec 1 jeu	290 F
CONSOLE neuve COREGRAFX II	Puissance 5	390 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO *	avec 1 jeu	995 F

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

Toutes les marques citées sont des marques déposées. * OCCASION. Offre dans la limite des stocks disponibles. RC : Paris B 385 215 603



VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+



Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ....PRENOM ....
ADRESSE..
CODE POSTAL................................VILLE ....
TEL DOM : ....TEL BUR : ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / . .
Signature..........................

JOYP 06/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 Frs de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que **Tous** vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
et échangeons vos consoles et jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

Département 62
Vds. GG + Sonic + adaptateur secteur (sous garantie) : 800 Frs, Sonic 2 et Shinobi : 175 Frs pce. Contacter Stéphane, au (16) 21 79 81 55.

Département 62
Vds. sur MD : Greendog, W Boy 5, Alien Storm, Sonic, échange possible, et Nbrx jx sur MS. Téléphoner au (16) 21 81 56 50.

Département 67
Vds. MS + 16 jx (Donald, Sonic, Y's, Shinobi... et jx de rôles). Contacter Thierry, après 18h, au (16) 88 72 71 40.

Département 68
Vds. jx MD : Predator 2, Alien 3, Batman, Strider, Side Pocket, G&G : 250 Frs pce. Contacter Matthieu, au (16) 89 60 37 19.

Département 71
Vds. MS 2 + 2 manettes + 4 jx : 700 Frs. Contacter Franck, au (16) 85 39 12 29.

Département 73
Vends GAME GEAR + SONIC +adaptateur 1000 Frs ou échange contre C128D COMMODORE contacter PIERRE SOGNO LA GLIERE 73240 ST GENIX SUR GUIERS.

Département 74
Vds. MS + 14 jx : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 50 67 09 40.

Département 75
Vds. MD Jap + 1 jeu et 2 manettes : 700 Frs à débattre. Contacter Michael, au (1) 43 31 31 07.

Département 75
Vds. GG + 4 jx (Marble Madness, Donald, Sonic) + adaptateur secteur + GG/MS : 1300 Frs. Contacter Patrick, après 18h, au (1) 42 05 90 72.

Département 75
Vds. jx GG entre 100 et 150 Frs : Nbrx titres don t : Donald, Tazmania, Indy...). Contacter Benjamin Oualid, 77 rue Boileau, 75016 Paris.

Département 75
Vds. jx de md 150 à 300 Frs pce (Alisia Dragoon, Shining force, Chuck Rock, Tazmania...). Contacter Neal, au (1) 46 33 89 45.

Département 75
Vds. hits récent s sur MD Fra : Alien 3, Greendog, Populous, Toe Jam, de 250 à 300 Frs. Contacter Jean, au (1) 45 20 65 29.

Département 75
Vds. MD + Sonic 1 et 2 + 2 pads + adaptateur Jap : 1000 Frs, jx MD : 250 Frs pce. Contacter Fabrice, au (1) 43 71 52 43.

Département 75
Vends MD Japonnaise + 2 manettes PRO 2 + 14 jeux valeur 7000 Frs prix 3500 Frs vente séparée possible MD 700 Frs jeu 200 Frs. Contacter DAVID après 20 H au (1) 43 07 29 45 ou répondeur.

Département 75
Vds Jeux MD : PHANTASY STARS 3 : 350 Frs MARIO LEMIEUX HOKEY : 200 Frs RINGS OF POWER : 200 Frs ROAD RASH : 250 Frs

Département 75
Vds. MD Jap + 2 manettes + J Pond 2, Krusty, S Fun Housse, S of Rage : 1400 Frs à débattre. Contacter Samuel, au (1) 48 05 48 85.

Département 75
Vds. MD + 3 jx + 2 manettes dont Arcade Power Stick : 1150 Frs. Contacter Wladimir, entre 16 et 19h, au (1) 42 77 52 61.

Département 75
Vds. MD Jap + 8 jx (Toe JAm, Toot Elemental...) + 2 manettes : 1500 Frs. Contacter Thomas, au (1) 42 00 70 63.

Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 4 jx (Jordan vs Bird, Sonic, S of Rage, Hockey) : valeur 1500 Frs, vendu 880 Frs. Contacter, Sébastien, au (1) 40 31 29 55.

Département 75
Vds. MD Jap + 7 jx (LAnds Talker, TF 4, S of Rage 2...) : 2400 Frs. Contacter Lin, sur Paris uniquement, après 17h, au (1) 42 09 46 40.

Département 75
Vds. 20 jx GG de 100 à 200 Frs pce. Contacter Maincent, 66 rue Brancion, 75015 Paris.

Département 75
Vds. jx Neo Geo, MD, Nes, ou échange jx Neo Geo. Vds. Nes : 200 à 300 Frs, GG + 3 jx : 650 Frs. Ach. manette Neo Geo. Contacter Florent, au (1) 43 61 62 26.

Département 75
Vds. pour MD Jap : Quackshot : 250 Frs, jx Lynx : Klax, Zendocon, Robosquash : 100 Frs pce, ou 250 Frs les 3. Contacter Mathieu, au (1) 46 47 66 92.

Département 75
Vds. MD + 3jx + 2 manettes : 1200 Frs à débattre. Contacter Gregory, au (1) 47 97 75 59.

Département 76
Vds. MD Fra + 2 manettes + 7 jx (Ecco, S of Rage...) : 1600 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 35 36 61 82.

Département 76
Vds. jx MD (Jap) : 150 Frs pce : Strider, Sonic, G&G... Contacter Sébastien Durand, Lot Beau Soleil, 76400 Ganzeville;

Département 77
Vends MD + 1 manette sans SONIC : 500 Frs. Vends également ECO LE DOPHIN : 300 Frs. Cherche GB + SML 2 + LEMMINGS + Battery-Pack 550 frs maxi. Contacter au 64 07 72 94.

Département 77
vends GG + loupe + batterie + adaptateur + 12 jeux le tout 2500 Frs (vaeur réelle 3990 Frs) ou contre 4 jeux SN ou contre moins. Téléphoner au 60 23 51 17.

Département 77
Vds. GG + 5 jx (Shinobi 2, Def. of Oasis...) + Master Gear : 700 Frs. Contacter Lionel, au (16) 64 22 40 63.

Département 77
Vds. MD + 2 manettes + Quackshot, Castel of Illusion, Strider, Mickey et Donald, TF 4 : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 60 07 11 68.

Département 77
Vds. MD + 1 jeu + 1 manette : 600 Frs, S of Rage 2, Sonic 2, W of Illusion, T Force 3 et 4, Dragon's Fury... de 150 à 250 Frs, 2 manettes sans fil + auto fire : 250 Frs. Téléphoner au (16) 60 28 04 63.

Département 78
Vds. S MArio Kart (SFC), sur Md : Death Duel, W of Illusion, Crysing, Solfeace, Thunder Stormfx, MCD : prix à débattre. Contacter Philippe, au (1) 30 55 29 14.

Département 78
Vends jeux MD : T FORCE 3, ROBOCOD, S R BASKET, S OF RAGE, SONIC, SHONO de 150 à 250 Frs. W. OF ILLUSION, GREEN, KID CAM : 300 Frs + STREET OF RAGE II (tout neuf) JAMMAL au 34 74 54 29.

Département 78
Vends MEGADRIVE + 2 manettes +

Département 78
Vds. jx MD : S of Rage 2, TF 4, W of Illusion, D Fury, Krusty F House, J Madden 2. Contacter Fabien, après 19h, au (1) 39 51 91 94.

Département 78
Vds. jx et MD + Menacer + Sonic, T2 + 2 manettes : 1300 Frs, ou vente séparée. Contacter Xavier, en soirée, au (1) 39 15 44 91.

Département 78
Vds. jx MS : 150 Frs et échange jx MD, S Nes, Neo Geo (F Fury, Burning Fight, A of Fight...). Contacter Frederic, au (1) 39 50 06 11.

Département 78
Vds. MD + 3 jx + 2 manettes : 1400 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 34 87 58 75.

Département 78
Vds. MD + 4 jx (Sonic, 1 et 2, Wof 1 et Tazmania) + 2 manettes : 1300 Frs. Contacter Jonathan, au (1) 39 73 35 48.

Département 78
Vds. S Mario Kart (SFC), Mickey et Donald, Death Duel (MD), Solfeace, T Storm FX (MCD) : prix à débattre. Contacter Philippe, au (1) 30 55 29 14.

Département 78
Vds. GG + 7 jx : 1600 Frs (Sonic 1 et 2, Batman Return, Donald...). Contacter Marie Christine, au (1) 34 78 74 13.

Département 78
Vds. MD Fra + 5 jx : 1500 Frs, jx MD : 200 Frs pce (Olympic Gold, European Club Soccer, Joe Montana, Columns, Toki, Star Flight, S Dancer). Contacter Marie christine, au (1) 34 78 74 13.

Département 78
Vds. MD + Sonic, Kid Chameleon, Marvel Land + 2 manettes : 900 Frs. Contacter J Benoit, 21 rue des tournelles, 78000 Versailles, ou au (1) 39 51 12 71.

Département 78
Vds. Faery Tale et Fantasia : 300 Frs, les 2, ou 200 Frs pce. Contacter Lazare, le week end, au (1) 39 56 80 19, et la semaine au (1) 39 74 44 95.

Département 81
Vends MS + 1 manette (PAD) + 1 manette (JOYSTICK) + 4 jeux : ALEX KID, MOONWALKER, GHOULS'N'GHOSTS, SONIC 2 : 950 Frs. Contacter YANNICK, après 19 H au 63 51 07 67.

Département 81
Vds. MD + 2 manettes + 7 jx + GG + adaptateur Jap : 1600 Frs. Téléphoner au (16) 63 36 57 50 HR.

Département 89
Vends GG très bon état avec SONIC + adaptateur : 900 Frs.

Département 91
Vds. MD + 5 jx (S of Rage 2, Batman, Moonwalker...), valeur : 3000 Frs, vendu : 1100 Frs à débattre, ou contre S Nes. Contacter Sébastien, au (16) 64 94 80 30.

Département 91
vends jeux GG : SONIC, SHINOBI, NINJA GAIDEN, SUPER MONACO GRAND PRIX + vends SN : SUPER WRESTLE MANIA. Téléphoner à partir de 18 H au 64 90 26 85.

Département 91
Vds. 12 jx MD (boites et notices), entre 150 et 250 Frs, ou contre Nec Duo + jx, ou achéte Nec Duo à prix intressant. Contacter Denis, au (16) 64 99 89 55.

Département 91
Vds. jx GG : Donald, Monaco GP, S of Rage, WBoy... : entre 150 et 200 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 60 82 33 86.

Département 91
Vds. MD + Midnignht Resistance : 500 Frs. Contacter Julien, au (16) 69 38 68 19.

Département 92
Vds. GG + adaptateur + 7 jx (Sonic 1 et 2, Shinobi 2, W Boy 1 et 2...). Contacter Yohann, au (1) 47 74 92 84.

Département 92
Vds. jx MD plus de 30 titres, jx SFC et S Nes. Contacter David, sur Paris uniquement entre 17 et 19h, au (1) 47 95 00 36.

Département 93
vends MD Japonnaise en TBE + 5 jeux : 1000 Frs contacter LOUIS au 40 10 98 83. Vends moniteur couleur 200 Frs contacter STEVE au 49 59 00 89

Département 93
Vds. 13 jx MD de 100 à 300 Frs (J Pond 2, SMGP...). Ach. SFC + péritel sans jx et manettes : 400 Frs. Contacter Franck, au (1) 40 10 16 05.

Département 94
Vends MD Japonnaise + 13 jeux (FATAL FURY, SR 2, MICKEY ET DOALD prix : 2300 Frs URGENT. MOULIN STEPHANE au 45 95 28 83.

Département 94
Vends MD + 2 manettes + 4 jeux (SONIC, MERCS, DESERT STRIKE, THUNDER FORCE 4) pour 1400 Frs. Demander BRUNO au 48 76 27 37 après 19 H.

Département 94
Vds MEGADRIVE + ALTEREDBEAST, SONIC 2, SOFRAGE, TWO CRUDDE DUDES, MOONWALKER : 1300 Frs Contacter Fabrice au 49 30 50 24 après 17 h 15.

Département 94
Vds. jx MD Fra : M Madness, Warsong : 200 Frs pce. Contacter Alain, entre 19h30 et 21h, au (1) 45 21 90 90.

Département 94
Vds. MD sous garantie + 5 jx (Batman 2, Predator 2, Sonic....) + adaptateur jx Jap, valeur : 2800 Frs, vendu : 1500 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 46 71 11 57.

Département 94
Vds. Nbrx jx MD à 200 Frs pce. Contacter Cyril, au (1) 45 94 12 61.

Département 95
Vends MD + 2 manettes + 7 jeux (STREET OF RAGE 2, SONIC 2, MICKEY MOUSE, MOONWALKER...) prix 1800 Frs prix réelle 3590 Frs appeler WILLIAM au (16-1) 34 14 65 20 après 18 H (Ermont 95).

Département 95
Vds. Chuck Rocks, Mickey, TF 3, W Boy 5, W of Illusion, Galahad, ou contre Speedball 2, S of the Beast 2, et Mic and Mac Gladiators. Contacter Julien, au (16) 39 95 02 07.

Département 95
Vds. GG + Ninja Gaiden : 500 Frs et S NBA sur S Nes : 300 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 39 89 73 39.

Département 95
Vds. MD + 40 jx : 2000 Frs, ou contre Neo Geo + 1 jeu, ou vends S Nintendo + 10 jx. Téléphoner au (16) 34 70 92 84.

Département 59
Vds. GG + 4 jx : 1400 Frs, MD + 4 jx : 1800 Frs, ou les 2 : 3000 Frs. Contacter Ludovic, après 18h, au (16) 21 37 08 15.

GAME 40
LES JEUX VIDEO
LE MERCREDI 17H / 18H
VOS QUESTIONS AU :
36 68 74 40



LISTE DES FREQUENCES

En France:

Ajaccio: 89.6
Albi: 93.4
Amiens: 91.8
Angers: 102.5
Angoulême: 88.8
Arcachon: 98.9
Arras: 98.9
Autun: 96.1
Auxerre: 96.1
Avallon: 102.7
Belfort: 93.4
Besançon: 106
Bethune: 92.2
Bordeaux: 106.8
Brest: 90.0
Brive: 102.8
Calais: 99.2
Cambrai: 92.1
Carcassonne: 99
Castres - Mazamet: 92.5
Chantilly: 106.1
Chartres: 106.1
Châteauroux: 96.2
Cherbourg: 106.1
Clermont Ferrand: 105.9
Compiègne: 105.9
Creil: 106.1
Dreux: 101.3
Dunkerque: 92.2
Fontenay le Comte: 97.6
Forbach: 104.5
Gap: 89.7
Grenoble: 93.7
Gueret: 91.2
La Rochelle: 101.3
Lacanau: 98.6
Laval: 104.9
Lens: 92.2
Le Puy: 91.5
Lille: 89.2
Limoges: 101.7
Limoux: 89.5
Longwy: 106.7
Lorient: 103.8
Lyon: 93.3
Marseille: 105.7
Metz: 92.2
Melun: 102.1
Montbéliard: 93.4
Mont de Marsan: 92.2
Montluçon: 92.7
Nancy: 94.8
Nantes: 97.7
Paris: 105.9
Pau: 92
Périgueux: 106.5
Poitiers: 99
Quimper: 102
Reims: 100.1
Rennes: 92.7
Royan: 100.4
Saint Brieuc: 106.3
Sarrebourg: 96.4
Senlis: 106.1
Tarbes: 101.2
Thionville: 96.7
Toulon - Hyères: 106.2
Toulouse: 91.8
Valenciennes: 89.1
Vannes: 87.6

En Belgique:

Braine - L'Alleud: 103.3
Huy: 105.9
Louvain La Neuve: 107
Mouscron: 89.2
Dour: 106.7

TINY TOON Adventures

GAME BOY — KONAMI — TINY TOON Adventures — BABS' BIG BREAK

KONAMI — TINY TOON Adventures — Nintendo Entertainment System

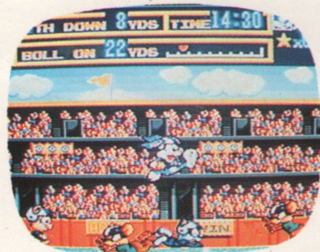
KONAMI — TINY TOON Adventures — BUSTER BUSTS LOOSE! — SUPER NINTENDO — PAL VERSION — NOUVEAU !

Les Tiny Toon en folie !

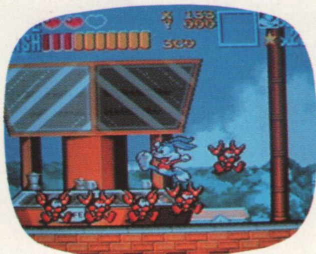
Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System







Screens: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI®
La passion des jeux

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.